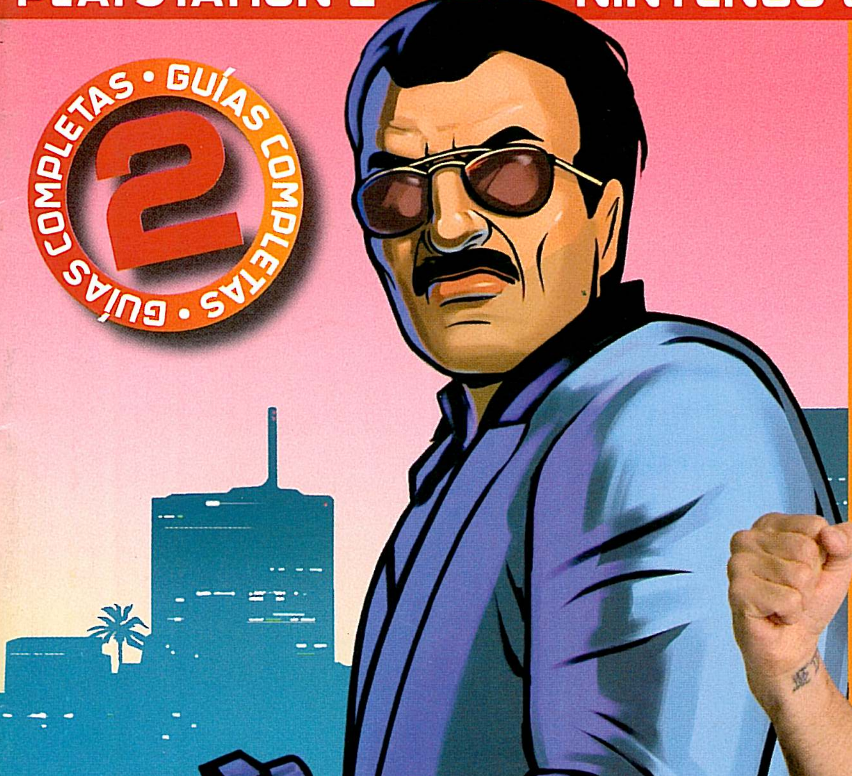
HOBBY CONSOLAS TODAS LAS CLAVES PARA LLEGAR AL FINAL DE TUS JUEGOS

Guías & Trucos

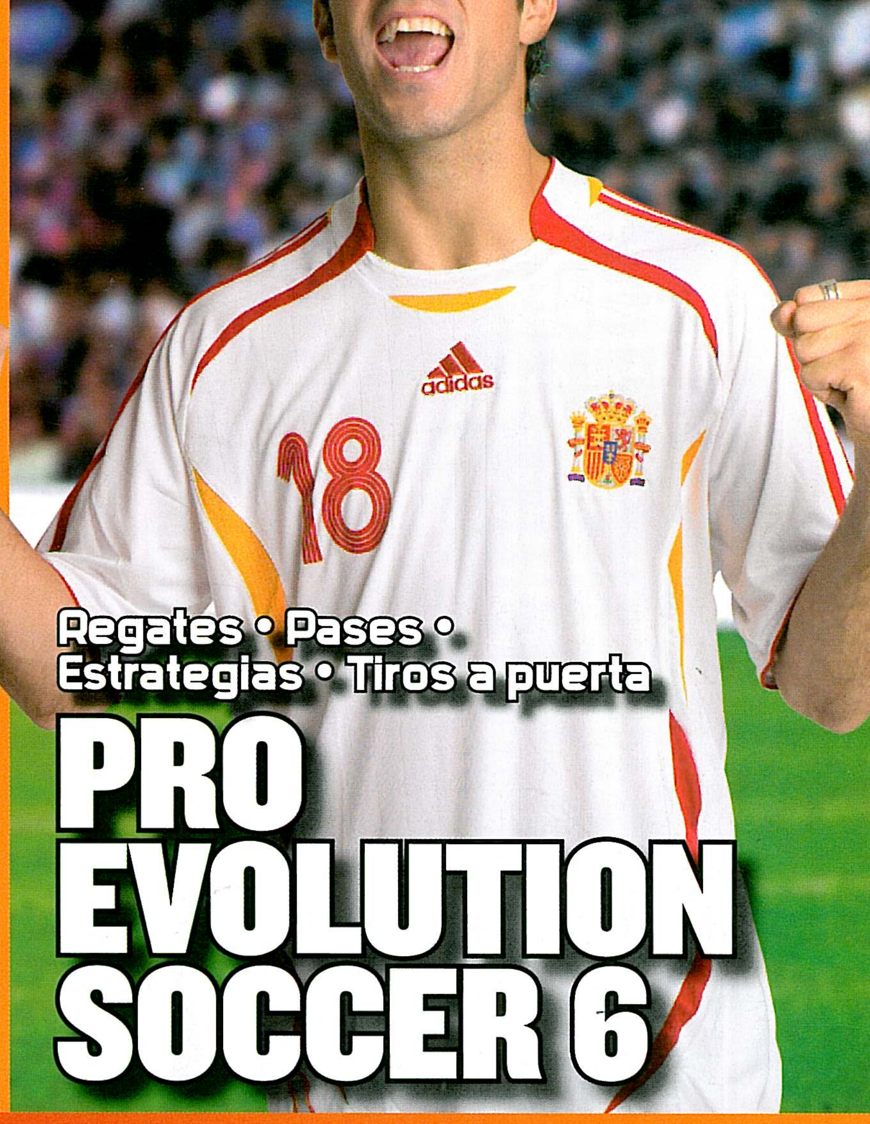
PLAYSTATION 2 • PSP • NINTENDO DS • GAMECUBE • XBOX • XBOX 360

52 PÁGINAS



Paso a Paso • Vehículos • Mapa • Movimientos y armas

GTA VICE CITY STORIES



Regates • Pases • Estrategias • Tiros a puerta

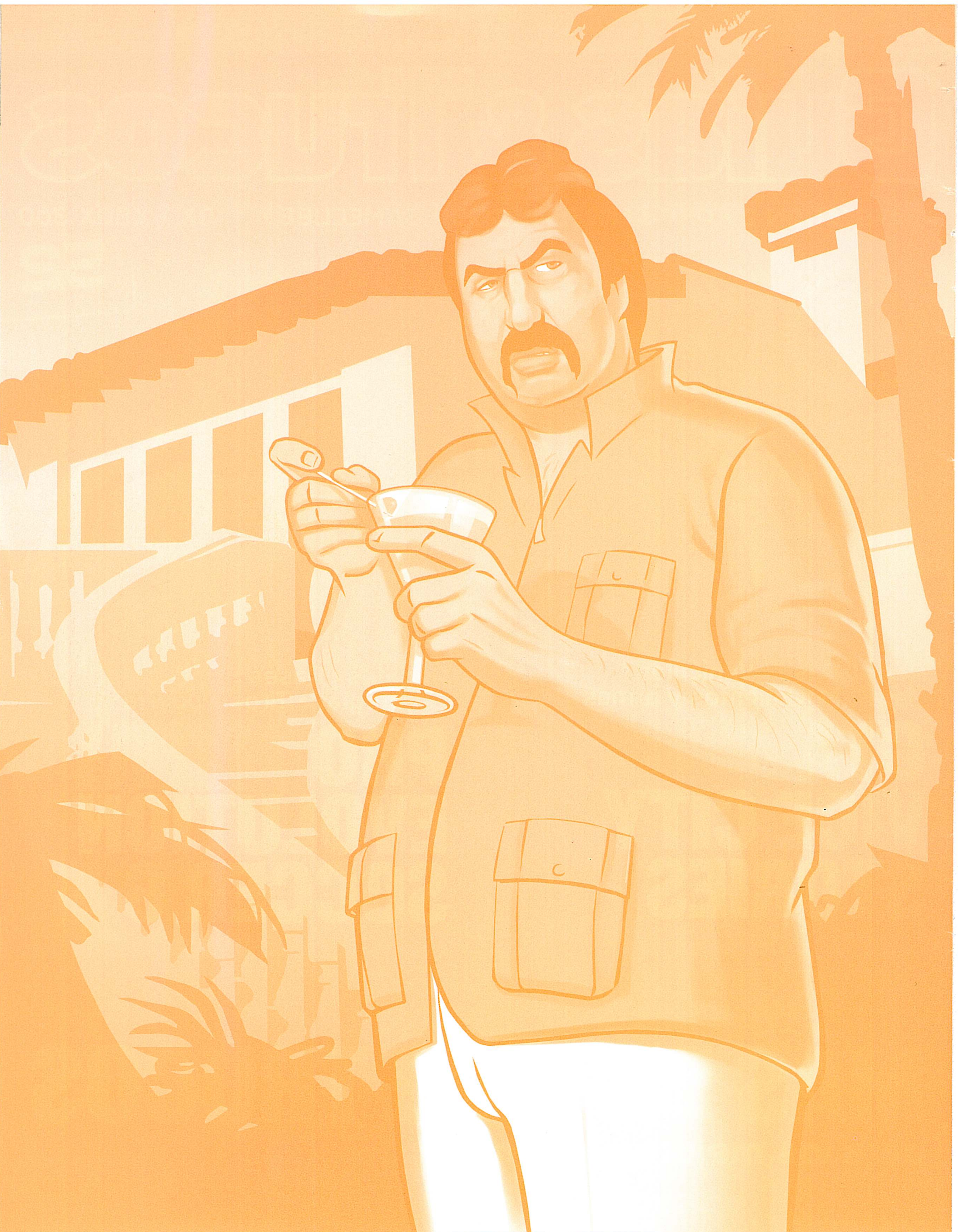
PRO EVOLUTION SOCCER 6

y además...

MÁS DE 1000 TRUCOS

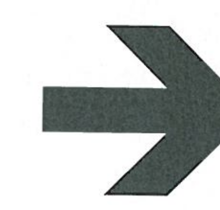
para los mejores juegos:

Splinter Cell Double Agent • Dead Rising • GTA Liberty City Stories • Saints Row • Kingdom Hearts II • Big Brain Academy • Scarface... ¡Y muchos más!



SUMARIO

GUÍAS Y TRUCOS





Una revista con guías y consejos para vuestros juegos favoritos

Este mes os regalamos un suplemento especial muy completo, cargado de guías y trucos para todos los gustos. Por un lado, os ofrecemos la guía completa de «GTA Vice City Stories» (PSP), con todas las misiones, los secretos y un práctico mapa de la ciudad. Además, también os presentamos los mejores consejos para que seáis unos campeones en «Pro Evolution Soccer 6», el simulador de fútbol de PS2 y Xbox 360. Y ahí no acaba la cosa, porque también hemos preparado un recopilatorio gigantesco, con unos 1000 trucos para vuestros juegos favoritos. ¡Esperamos que os sea de gran utilidad!

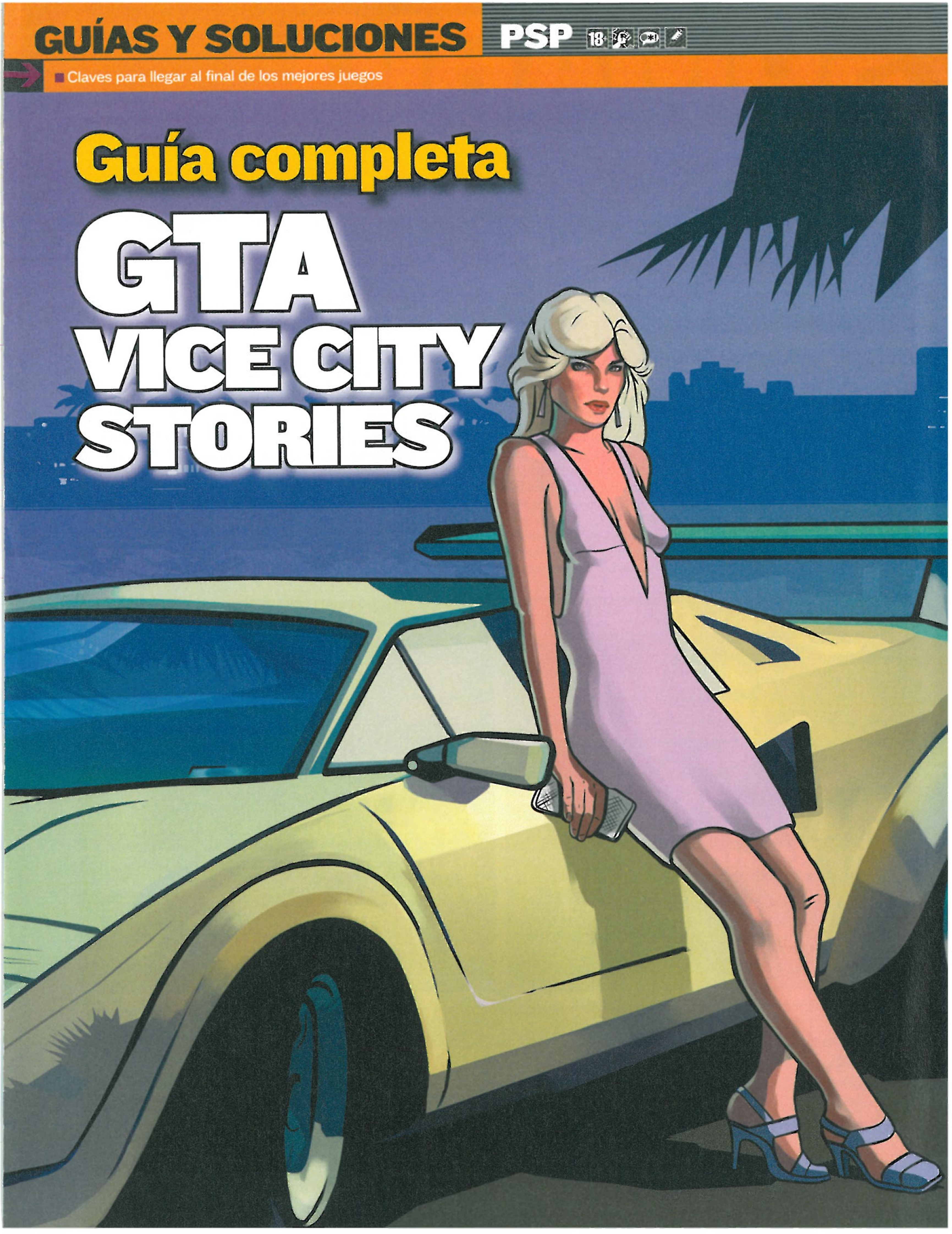
2 GUÍAS COMPLETAS





ESPECIAL TRUCOS





Guía completa
GTA VICE CITY STORIES

Así se juega

Vic Vance ha venido a Vice City dispuesto a sacar adelante a su familia. Pero conseguir dinero en esta ciudad siempre implica negocios sucios y perder cualquier escrúpulo.



FUERZAS POLICIALES

La Policía tiene hasta seis niveles de Búsqueda. Si os atrapan incautarán vuestras armas y parte de vuestro dinero.



LOS EFECTIVOS acuden si habéis causado víctimas.



EL NIVEL DE ESTRELLAS define el grado de búsqueda.

VEHÍCULOS DE ASFALTO

Hay cuatro tipos de vehículos de tierra, desde turismos a camionetas, pasando por los nuevos quads o incluso tanques.



LOS COCHES DE LUJO son los vehículos más veloces.





LAS MOTOS son rápidas y maniobrables pero frágiles.



EL QUAD ES UNA NOVEDAD. Su manejo requiere paciencia.

EL TANQUE es el vehículo pesado más cotizado.

SOBREVIVIR EN LA JUNGLA URBANA

La de Vice City es la ley del más fuerte. Si no queréis morder el polvo, debéis familiarizaros con estos principios básicos. Este es el "Manual del Buen Trapichero".



PARA MOVERSE, nada como coger prestado un vehículo.



NADAR ES FÁCIL, pero salid del agua si queréis vivir.



JUNTO A UNA ORILLA pulsad Cuadrado para salir.



AL LUCHAR podéis cubriros, agarrar o dar puñetazos.



MOVERSE ENTRE TRÁFICO con pericia es indispensable.



USAD AEROTRANSPORTE para las zonas inaccesibles.



UNA BUENA PATADA aleja al enemigo para así dispararle.



DISPARAD A UN AGENTE sólo si es del todo necesario.



CON ALGUNOS RIVALES basta apuntar y se rendirán.



CAMBIAR DE ASPECTO os da más respeto de grupo.



UN VEHÍCULO EN LLAMAS equivale a final de misión.



AL REPETIR MISIÓN podéis saltaros parte del trayecto.

TRANSPORTES AÉREOS

Por fin podemos manejar vehículos aéreos en un «GTA» para PSP. Son los más eficaces para cubrir enormes distancias en cuestión de segundos.



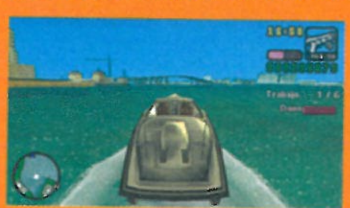
LOS HELICÓPTEROS son la gama principal y más estable de todas.



AVIONETAS O HIDROAVIONES resultan difíciles en su pilotaje.

DESPLAZAMIENTO ACUÁTICO

Las vastas extensiones de agua que rodean Vice City requieren un vehículo apropiado. Contáis con lanchas, motos de agua y diversas barcazas.



LAS LANCHAS son el modelo más fiable de vehículo marítimo.



LA MOTO DE AGUA es veloz, fácil de controlar... ¡y sobre todo divertida!

BANDAS RIVALES

Los dos enemigos principales del juego son estas bandas:



CHOLOS: asesinos mexicanos que luchan de forma organizada.



MOTEROS: amantes de las peleas de bar y muy violentos.

LOS TURISMOS

Debéis conocer las características de las diversas clases de coches.



LOS DEPORTIVOS son imbatibles si se domina su freno de mano.



LOS CUATRO POR CUATRO ofrecen estabilidad en las curvas.



LOS COCHES FAMILIARES son robustos, pero bastante lentos.



LOS COCHES CLÁSICOS son sorprendentes en prestaciones.

MOVIMIENTOS ESENCIALES

A lo largo del juego debéis aprender una serie de maniobras básicas. Más allá de saltar o pegar, estas son unas técnicas que os sacarán de más de un apuro. Tenéis suerte de que Vic sea un tipo tan versátil...



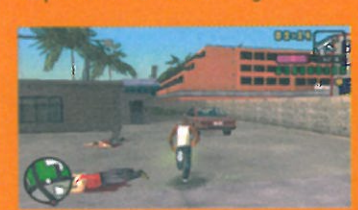
CARRERA: ¡Mantened pulsado X para esprintar durante unos segundos.



GRANADAS: Dejad pulsado Círculo el mayor tiempo posible al lanzarla.



APUNTAR: Con R, pero debe aparecer la retícula alrededor del enemigo.



ROBO AUTOMÁTICO: Pulsad Triángulo en el área de un vehículo.




DESTROZO: Basta con pulsar Círculo con un arma que sea contundente.



CAMBIAR ARMA: Pulsad L cerca de otro arma para reemplazarla.



PUNTERÍA MANUAL: Presionad L y mantened pulsado Abajo.



RETÍCULA: Presionad L para moverla más despacio y apuntar con precisión



SALTAR EN MARCHA: Pulsad Triángulo yendo a toda velocidad.



VISTA LATERAL: L pulsado + Izquierda o Derecha y Disparo.



REMATAR: Pulsad los botones de Ataque con el enemigo aún caído.



DISPARO OBLICUO: Disparad sin dejar de apuntar mientras os movéis.

CLASES DE MOTOCICLETAS

Son el vehículo más maniobrable del juego, pero a la vez basta un golpe para derribarnos. Buscad el modelo que encaje con vosotros.



LAS MOTOS DE MENSAJERO son lentas pero manejables.



LAS MOTOS POLICIALES son lo mejor en resistencia y manejo.



LAS SÁNCHEZ alcanzan su velocidad punta en segundos.



LAS BMX tienen estabilidad total, pero menos velocidad.



TIPOS DE MISIONES

La variedad es la norma en «Vice City Stories». A lo largo de esta aventura os enfrentaréis a todo tipo de desafíos, aunque se podrían dividir en cuatro amplias categorías: traslado de objetos o mercancías, protección de enseres y personas, robos a gran escala y misiones de combate.



HAY ENEMIGOS ESPECIALES con mayor resistencia.



LA MERCANCÍA PELIGROSA requiere conducir con tacto.



TRABAJOS DE HABILIDAD como este son poco comunes.



BAJO LÍMITE DE TIEMPO los enemigos son más peligrosos.



SI SE ACTIVA ESTA RETÍCULA nos limitamos a disparar.



LUCHAR CONTRA LA POLICÍA es habitual en varias misiones



EN LAS ESCOLTAS tenemos ayudantes que nos defienden.



SEGUIR A UN ENEMIGO exige mantener cierta distancia.



LOS ATAQUES COMBINADOS son asaltos junto a aliados.



EL USO DE HELICÓPTEROS es de ataque y para transportes.

ARMAMENTO DISPONIBLE

Armas cuerpo a cuerpo, como bates o palancas, los hay en casi cualquier parte... pero la calidad sólo se puede encontrar en las tiendas Ammu-Nation. Disfrutad de su amplio catálogo..



BLINDAJE: Para evitar acabar como un colador. Obligatorio.



ARMAS LIGERAS: Subfusiles, Python, Pistolas... eficaces.



FUSILES: El AK barre con las muchedumbres de enemigos.



ESCOPETA: Una compra necesaria en todo arsenal.



RIFLE FRANCOTIRADOR: El mejor contra rivales tímidos.



LANZACOHETES: Una compra obligada para volar vehículos..

EFECTOS POSITIVOS

Por cada acción hay una reacción. Vuestros avances traerán la hostilidad de las bandas de la ciudad. Pero las buenas acciones tienen su recompensa... y un precio acorde.





SI SOIS BUENOS CIUDADANOS contra otros criminales recibiréis bonificaciones.



UNA ÚTIL NOVEDAD es que ahora podéis recomprar las armas perdidas al fallecer.

RED DE NEGOCIOS

En Vice City podéis abrir redes de seis tipos de negocio: **Acaparamiento, Prostitución, Protección, Robos, Drogas y Contrabando.** Estos son los requisitos básicos:



1 - DESTRUID EL COCHE de una banda enemiga.



2 - LIQUIDAD A TODOS los guardias de un local.



3 - DESTRUID LOS BIENES que tuviera dicho local.



4 - COMPRADLO Y ELEGID el tipo de negocio a crear.



5 - ESCOGED CATEGORÍA dentro de esa actividad.



6 - HABLAD CON UN EMPLEADO para comenzar.



7 - COMENZAD LA LABOR delictiva de ese local.



8 - A MAYOR RESPETO, mayores ganancias.

MAPA DE VICE CITY





LEYENDA DE LOS ICONOS DEL MAPA

- AMMU-NATION
- CENTRO MÉDICO
- COMISARIA DE VICE CITY
- PISO FRANCO
- INTER GLOBAL FILMS
- TALLER DE BOMBAS DE 8 BALL
- PAY'N'SPRAY
- IMPRENTA DE VICE CITY
- EDIFICIO BIG PACKAGE STORAGE
- SUNSHINE AUTOS
- SERVICIO DE INCAUTACIONES
- CLUB DE GOLF LEAF LINKS

Paso a Paso

La ciudad de Vice City es un lugar lleno de oportunidades para cualquiera que tenga como meta progresar en la vida y llegar lejos... sin importar demasiado los medios que haya que emplear para conseguir sus objetivos. ¿Estáis dispuestos a probar suerte?


1 COGED LA MOTO DE MARTÍNEZ para acudir a la cita del aeropuerto, y de paso aprenderéis lo básico de su manejo.


2 LA PELEA CONTRA LOS CHOLOS os permite familiarizaros con los rudimentos de la lucha sin armas.


3


4


5


6

NOTA: Muchas de los títulos de las misiones en esta guía y casi todas las actividades que propone el juego pueden resultar ofensivas. Por ello queremos dejar claro que tanto el contenido de estas páginas como el juego en sí están dirigidos a mayores de 18 años.

Jerry Martínez

SOLDADO

PREMIO 300 $
DIFICULTAD: BAJA

No está de más que prestéis atención a todos los consejos de esta primera misión (conducción de vehículos, combate, indicadores), ya que serán esenciales a lo largo de todo el juego. Tras entregaros un busca, que os mantendrá en contacto con todos los personajes del juego, Martínez os envía a la Zona Vip del aeropuerto. **No tardaréis en llegar con la moto (1)** que hay justo al lado del barracón. El contacto os entrega la mercancía y os invita a un paseo en lancha, "aguado" por la visita de unos pistoleros. Nadad hasta la orilla a toda velocidad y volved a Fort Baxter, para dejar la droga en vuestro barracón.

LIMPIANDO LA CASA

PREMIO: 300 $
DIFICULTAD: BAJA

Martínez os envía junto a Phil Cassidy. Phil tiene un problema con los pandilleros mexicanos, "Cholos", y quiere echarlos de su casa. Conducid junto a él hasta su antiguo apartamento y acabad con todos los Cholos de la entrada. Después debéis entrar y usar los puños **contra otros tres pandilleros (2).** Sin más, podéis regresar a vuestro barracón.

DEGRADACIÓN MORAL

PREMIO: EXPULSIÓN
DIFICULTAD: MEDIA

Vuestro superior os ordena reuniros con Phil para que le busque una "amiguita", Mary. Coged la moto del barracón e id al Noreste. Phil os dice que Mary está en Viceport. **Buscad a una compañera (3),** que os dirá que Mary está en una fiesta. Al llegar a la fiesta no se toman bien que queráis llevaros a la chica... **Acabad con todos (4)** y llevaos a Mary a Fort Baxter. Felicidades: gracias a Martínez ahora estáis en la "piiip" calle. Al menos, Phil se "enrolla" y os deja su casa.

Phil Cassidy

ADIÓS AL BOOMSHINE

PREMIO 250 $
DIFICULTAD: MEDIA

Phil necesita salvar su depósito de "priva". Llevadle en su camioneta hasta el almacén, situado en el extremo Norte de esta parte de la ciudad, y aparcad en la parte de atrás. Buena se ha liado: todo está en llamas. Debéis **usar la carretilla para subir cuatro cajas (5)** de Boomshine a la camioneta. La primera es sencilla, pero con cada caja las llamas se extienden y debéis rodear los contenedores. Bajad o subid las palancas durante el trayecto para ahorrar tiempo, y evitad acercaros a las llamas para que el Boomshine no explote. Phil se encarga del resto.

¡CHORIZANDO A LOS CHOLOS!

PREMIO 300 $
DIFICULTAD: BAJA

Martínez os toma el pelo, pero debéis obedecer. Para atacar a los Cholos necesitáis refuerzos. Llevad a Phil hasta el hotel para que suban dos matones al coche. **Después seguid el camión de los Cholos (6)** y dejad que vuestros hombres ataquen. Haced el daño suficiente como para recuperar el camión y habréis concluido.

CONFIANZA

PREMIO: NINGUNO
DIFICULTAD: ALTA

Phil se ha metido en problemas. Subid a su camioneta y, con cuidado de que no sufra daños, llevadle al Garaje. Os espera un comité de bienvenida: acabad con todos



7 ANTE LOS ATAQUES de los Cholos, Phil sabrá cubriros las espaldas arrojándoles cócteles molotov.



8 LOGRAR LA PROTECCIÓN de los locales de los Cholos exige que les deis su merecido a unos cuantos de ellos en la tienda.

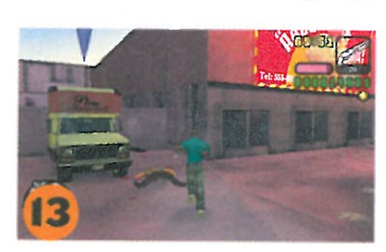

9



10


11


12


13


14


15

y moved el coche que bloquea la salida trasera. Ahora volved de inmediato a la camioneta. Devolved a Phil a su local. Los enemigos os persiguen, pero Phil los mantiene a raya **arrojándoles el Boomshine (7).** ¡No destruyáis la camioneta!

Marty Williams

PALIZA

PREMIO 300 $
DIFICULTAD: MEDIA

Menudo impresentable es Marty... Este "caravanero" también tiene su propia venganza en mente contra los Cholos, pero por motivos más egoístas. En fin, subid a su camioneta e id a la tienda de los Cholos, al Norte. Una vez allí bajad y **dad una paliza a los matones (8)** para que sepan quién está al mando. Ya dentro de la tienda impedid que los Cholos la destrocen. Salid y poned rumbo al siguiente local, al Sur. Para que el dueño pague protección a Marty debéis convencerle de forma "sutil", y para ello qué mejor que **destruir los inmuebles (9).** Usad los puños, un Bate o cualquier arma de contacto que hayáis conseguido. **Los Cholos no tardan en aparecer (10);** acabad con todos. Repetid el proceso en la tienda.

ACAPARAMIENTO

PREMIO 300 $
DIFICULTAD: BAJA

A Marty le gusta coger cosas "prestadas". Llevadle hasta su local. **El primer coche a robar es un deportivo, no muy lejos (11)** (atentos a la reacción del pobre dueño). Llevadlo al local y subid al coche de al lado. El siguiente vehículo está al Oeste, **pero debéis obligar al dueño a bajar (12).** Queda sólo uno, un camión al Norte. **Acabad con los vigilantes y llevad el vehículo hasta la base (13).**

LIMPIANDO LA CASA

PREMIO 500 $
DIFICULTAD: MEDIA

Para ser un "cateto", Marty es ambicioso. Coged las Granadas que os ofrece e id a los tres puntos rojos indicados en el mapa, preferiblemente empezando por el más alejado de ellos. El objetivo son los camiones de los Cholos, **que debéis reventar con las granadas (14).** Al destruir el segundo de ellos, los Cholos comienzan a perseguiros, de modo que coged un coche para ir al Norte, destruid el último camión y volved a la caseta .



¿DÓNDE QUEDA EL BURDEL?

PREMIO 700 $
DIFICULTAD: BAJA

Subid a la camioneta e id a Stone wall J's (15), una tienda de armas ▸▸







16 **CUANDO DESTRUYÁIS** un vehículo de los Moteros, los Cholos o cualquier otra banda, seréis atacados por ellos.



17 **AL GANAR EL ODIO** de una banda debéis acabar con todo su grupo de ataque y entrar en su local para robárselo.


18


19


20


21



22

23

24



Servicio público





CUANDO OS HAGÁIS CON UN TAXI el juego os ofrece la posibilidad de activar las misiones de Taxista. Como su nombre indica, consiste en recoger a pasajeros y llevarlos a su destino. Dependiendo de lo "movidito" del viaje podréis obtener o no propina. Si, por el contrario, lo vuestro es "servir y proteger", usad una moto o un coche policial. Las misiones de Vigilante consisten en perseguir a malhechores y acabar con ellos, por cualquier medio (usando armas o el propio vehículo). Menos espectacular, pero igualmente útil, es el trabajo de basurero, que consiste en usar un camión Trashcan y recoger los contenedores de desechos para llevarlos a su destino.

▸▸ al Noroeste. Marty os ha reservado una Escopeta, pero a partir de ahora podréis visitar esta armería cuando queráis. De hecho, es más que recomendable que contéis con un modelo de cada arma pesada, ya que las Pistolas y armas de contacto son fáciles de arrebatar a los enemigos. Ahora que estáis convenientemente armados, dirigíos al Sureste y **destruid el vehículo de los Cholos (16),** junto al negocio.

Tomad nota, ya que éste va a ser el método para arrebatar negocios a partir de ahora. Los Cholos se toman muy mal que el coche quede destruido, y deciden tomar represalias contra vosotros. **Cuando hayáis liquidado a los enemigos (17),** entrad en el local y deshaceos de los Cholos restantes, para a continuación destruir los bienes.

¿TIENES PROTECCIÓN?

PREMIO 800 $
DIFICULTAD: MEDIA

Como no, Marty también se dedica a la prostitución. Id hasta su burdel en Centro, muy cerca. Los Cholos planean liquidar a todas las chicas. Subid a un coche e id a ayudadlas, aunque ellas saben defenderse. **Cada chica abre fuego (18)** con una Metralleta tan pronto como os acerquéis a uno de los coches de los Cholos. Con su ayuda podéis mantener a raya a los Cholos que os persigan, y así reunir a todas las "chavalas". Recoged a las tres chicas y **llevadlas al burdel (19).**

Louise Williams

QUEDADA DONDE LOS QUADS

PREMIO: NINGUNO
DIFICULTAD: MEDIA

La pobre Louise está hecha polvo. Para animarla debéis echar una carrera de quads con ella. **Llevadla hasta los barracones (20)** (la zona donde vive Marty) y subid a uno de estos divertidos vehículos. El objetivo de esta competición es **recorrer el circuito (21)** compitiendo contra Louise y otros dos participantes. Tened cuidado al derrapar o en las curvas, ya que el quad puede volcar. Y **no perdáis de vista el socavón (22)** en el centro del circuito. Alcanzad el primer puesto.

LIMPIANDO LA MIERDA

PREMIO 200 $
DIFICULTAD: LA QUE SEA

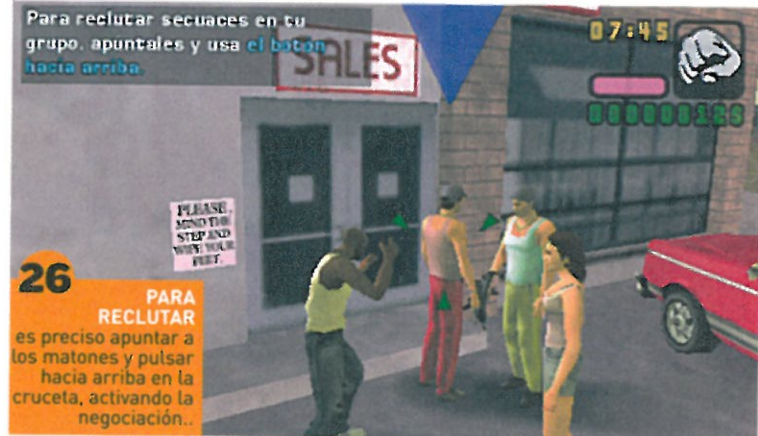
Louise ha olvidado las cosas del bebé en la caravana. Acompañadla a su antiguo hogar. Os esperan cuatro "paletillos" rencorosos: **acabad con ellos con la ayuda de Louise (23),** pero atentos a su protección. Después basta con llevar a la chica de vuelta a su apartamento.

D.I.V.O.R.C.I.O.

PREMIO: PISO FRANCO
DIFICULTAD: ALTA

Malas noticias: Marty se ha llevado a Louise. Id en coche, a toda velocidad, a la zona de las caravanas. Marty se lleva a Louise en coche, al burdel. **Ignorad a los matones o liquidadlos (24),** pero daos prisa para perseguir a Marty. Debéis embestir su vehículo para hacer-


25 LA IDEA DE LOUISE requiere refuerzos. Subid a un coche de cuatro plazas y llevad al punto indicado..



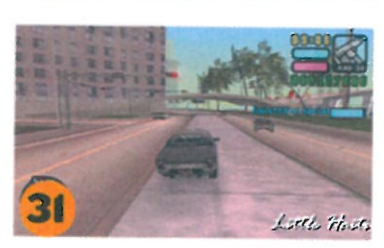
26 PARA RECLUTAR es preciso apuntar a los matones y pulsar hacia arriba en la cruceta, activando la negociación..


27


28


29


30


31


32


33

le bajar, pero no lo destruyáis. No queda más remedio que liquidar a Marty. Subid a la camioneta donde está Louise y llevadla hasta el piso franco del recinto.

VÍCTOR, VICTORIOSO

PREMIO: 1500$
DIFICULTAD: ALTA

Louise tiene una idea estupenda: que os hagáis con los negocios del finado Marty y así obtener beneficios. Y para empezar, nada mejor que contratar unos cuantos empleados. **Subid a un coche de cuatro plazas junto a ella (25)** e id hacia el punto azul en el mapa, al Sur. Una vez allí, **apuntad a los gorilas (con R) y pulsad Arriba (26)** en la cruceta para reclutarlos. Con todo el grupo, el siguiente destino es el despacho de acaparamiento de Marty, en el centro, precisamente el lugar donde os obligó a robar vehículos. La zona está bien vigilada por los viejos compinches del caravanero, así que **acabad con los guardias de Marty en cada local (27)**, con la ayuda de vuestros matones. Entrad en el local para apoderaros de él. Ya podéis establecer una red de negocios.

CHORREANDO CHURRIS

PREMIO: 1500$
DIFICULTAD: BAJA

Subid junto a Louise a un coche hacia el Norte, **para robar el camión de bomberos (28)**. Ahora dirigíos al burdel. Ignorad los coches, ya que no tardan en explotar. Debéis mantener pulsado Círculo para activar el agua, y usar el Stick **para dirigir el chorro hacia las llamas (29)**. Si sale vapor, se está apagando: mantened así el chorro hasta que cada foco de fuego se extinga. El pirómano no anda lejos: **perseguidle hasta el tejado (30)** del edificio y acabad con él.

ROBANDO LA CUNA

PREMIO: 300$
DIFICULTAD: MEDIA

Servicios Sociales quiere quitarle a Louise la custodia de su bebé, y a ella no se le ha ocurrido nada mejor que enviar a unos matones. Coged una moto e **id hacia el Norte (31)**. No tardaréis en ver a los pistoleros, acosando **al vehículo del Asistente Social (32)**. Acabad con los matones antes de que lo liquiden. Es vuestro turno: **perseguid el coche del Asistente (33)** y embestidle o disparadle, lo suficiente como para darle un buen susto y que así deje en paz a Louise.

Lance Vance

BAILE SOBRE RUEDAS

PREMIO 3.567.000 $
DIFICULTAD: EXTREMA

Poned rumbo al aeropuerto para recoger a vuestro hermanito, Lance. Tan pronto como subáis al coche sabréis que Lance es sinónimo de problemas: los Cholos quieren liquidaros. Mientras Lance conduce, debéis abrir fuego sobre los enemigos y evitar que destruyan vuestro coche. Acabad con los dos primeros Cholos y preparaos para otro grupo. A continuación ▶▶

OTROS RETOS

Circuito de motocross



EL CIRCUITO DE MOTOCROSS está en el extremo más al Noreste de la ciudad. El mapa lo muestra con claridad, junto al estadio de conciertos. En él podéis disputar diversas pruebas de velocidad. Las motos son el vehículo idóneo para practicar en sus varios trazados y saltar sobre las dunas del terreno. En la misma zona hay un quad, que sigue circuitos distintos adaptados a este tipo de vehículo. Pero quizás los verdaderos deportistas quieran probar con la Mountain Bike, y recorrer los trazados dándole a los pedales. Recordad que podéis cargar vuestro peso hacia atrás o delante para daros impulso, y que si pulsáis repetidamente el botón X lograréis pedalear más deprisa.



34 CADA SALTO DE LANCE causa cierto daño al vehículo, así que procurad que los Cholos no os alcancen demasiado.



35 AL CAER EN EL CANAL tenéis que liquidar a los Cholos de las verjas y apuntar a los dos motoristas que os adelantan.

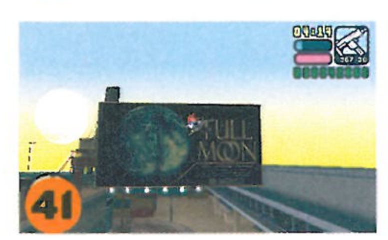

36


37


38


39


40



41



42


43

▸▸ vienen dos coches: disparad a los conductores (recordad que si dejáis pulsado L apuntaréis con mayor precisión). Tras el espectacular salto, abríos paso entre dos barricadas y **disparad a otros dos coches (34).** Si os es posible, cuando veáis un coche estacionado no concentréis el fuego sobre el vehículo, sino que intentad acabar con los dos Cholos con ráfagas cortas de disparos. Hay una tercera barricada con dos coches de Cholos, que conduce al canal. Disparad a los dos Cholos apostados tras las vallas, y **a los dos motoristas (35).** Dos Cholos más os esperan a la salida, podéis ignorarlos si queréis, y tras ellos dos puestos de vigilancia. Conseguid que el coche resista la acrobacia final. Pero la fiesta acaba de empezar. Usad la Escopeta o el Fusil para **acabar con todos los Cholos (36),** delante y detrás vuestro. Es vital que Lance sobreviva. La Policía no tarda en llegar: salid justo por enfrente y subid **al único coche abierto de los Cholos (37).** Es una locura intentar librarse de la policía en una persecución, de modo que id hacia el Sur y volad hasta el local Pay N' Spray, **donde podréis anular vuestro nivel de búsqueda (38).** Llevad a Lance a su hotel.

LA AUDICIÓN

PREMIO 750 $
DIFICULTAD: MEDIA

Lance comienza sus trapicheos nada más llegar. Subid al deportivo y llevadle a King Knuts en un minuto. Tranquilos, está justo al lado del hotel. Una vez allí Lance averigua que debéis encontrar el coche de Forbes en unos 5 minutos, pero justo en ese momento se produce un atraco en el local. Usad el armamento que tenéis para **acabar con todos los atracadores (39)** y salid. ¡La Policía cree que sois vosotros los ladrones! Subid a un vehículo y entrad en el Pay N' Spray del Sur para eliminar las estrellas del nivel de búsqueda. Ahora id a los almacenes. **Subid a la moto (40)** junto a Lance y conducid por las escaleras contiguas. Debéis usar la rampa para **saltar al otro extremo (41)** y entrar en el depósito. El coche de Forbes está bien vigilado: liquidad a los matones y subid a él. Usad la rampa para escapar.

PERSECUCIÓN A LO LOCO

PREMIO 750 $
DIFICULTAD: BAJA

Forbes descubre su tapadera y huye de vosotros. Subid al vehículo más cercano, **un deportivo (42),** y perseguidle. Debéis embestir el coche de Forbes para capturarlo con vida. Al golpear el vehículo el dinero que Lance había escondido comienza a esparcirse. **Detened a Forbes antes de que todo el dinero desaparezca (43).** Cerradle el paso para detener su coche.

UN SOPLÓN DEL COPÓN

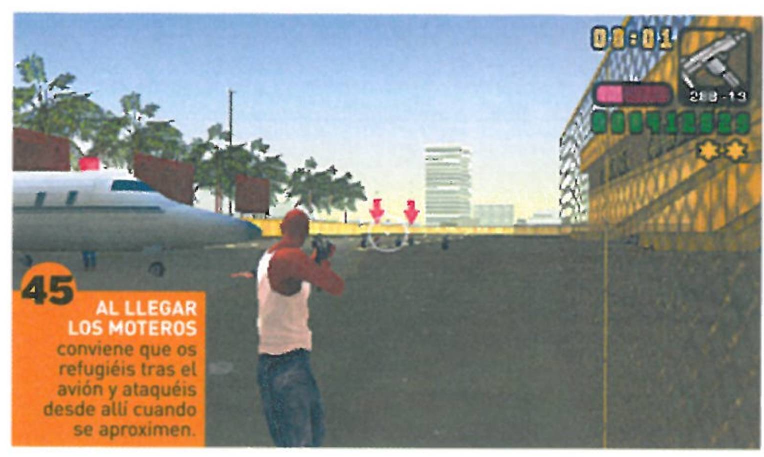
PREMIO 800 $
DIFICULTAD: MEDIA

Parece que Lance ha conseguido un gran contacto. Llevad a vues-





44 EL JET ESTÁ RODEADO de enemigos. Procurad atacadles a distancia, con Granadas o por medio del Fusil.



45 AL LLEGAR LOS MOTEROS conviene que os refugiéis tras el avión y ataquéis desde allí cuando se aproximen.



46



47



48



49



50



51



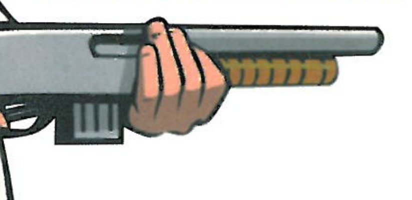
52

tro hermano al Aeropuerto, en el extremo Sur, en menos de 3 minutos. Una vez allí no podéis entrar con armas, así que recogedlas a la entrada cuando Lance haya hablado con el soplón. El informe está en manos de los pistoleros de otro mafioso, reunidos en el Ala Este del Aeropuerto. **Liquidad a los guardias que rodean el jet (44),** preferiblemente con la Escopeta o el Fusil. Tras el tiroteo Lance registra el avión, pero vosotros debéis plantar cara a **un grupo de Moteros (45).** Usad el avión como parapeto.

SUBIENDO COMO LA ESPUMA

PREMIO 3000 $
DIFICULTAD: ALTA

Llega la hora del golpe definitivo. Id junto a Lance y un par de matones, **a los muelles de Little Haiti (46),** al Sur. La fiesta no tarda en comenzar: **liquidad a los pistoleros (47)** sin dañar los camiones (ni a Lance, por más que os tiente hacerlo). Martínez llega con un helicóptero de combate, dispuesto a no dejaros escapar. Subid a uno de los camiones y **seguid a Lance (48),** procurando que el vehículo sufra lo menos posible con las embestidas de los matones. Una vez en el puente **Martínez lanza misiles (49):** fijaos en su trayectoria y moveos al otro extremo del camino para que no os alcancen. Aún no estáis a salvo: seguid tras Lance y esquivad a la Policía. Una vez en el extremo Sur estaréis a salvo.



Umberto Rovina

BONITO PAQUETE

PREMIO 750 $
DIFICULTAD: MEDIA

He aquí otro viejo conocido de «GTA: Vice City». Umberto quiere ver en acción vuestra hombría, y os reta a encontrar un paquete y traérselo. No sois los únicos, ya que otros tres matones van tras el premio. Id hacia el Norte, aunque es inevitable que otro de los matones se os adelante. Con la ayuda de vuestro copiloto **debéis destruir el coche del portador (50)** del paquete, y acabar con sus ocupantes. Para despejar el camino, liquidad a los otros dos competidores y **haceos con el paquete (51).** Por último id a los Muelles, al Noreste, y entregadle el paquete al propio Umberto.

PELOTAS

PREMIO 800 $
DIFICULTAD: MEDIA

Los Cholos están haciendo estragos en Little Havana. Subid al coche de Umberto junto a otros dos matones y dirigíos a los "puntos calientes". Los grupos a pie son muy fáciles de reducir, ya sea atropellándoles o bien dejando el trabajo sucio a los dos matones. cuando se trate de **Cholos en coche debéis poneros a su altura (52)** y disparar de forma lateral (Recordad: L pulsado e Izquierda o Derecha ▶▶



OTROS RETOS



Subastas y acrobacias





UN VEHÍCULO "CALIENTE" es un coche usado para actos delictivos. El servicio de embargos tiene una lista de coches, y cada vez que consigáis uno de ellos se os informará para que lo llevéis al almacén. Además de motos y coches, también disponen de un embarcadero para llevarles lanchas. Y hacednos caso: pagan muy bien por todos ellos. Pero a veces lo que apetece es "hacer el cabra". Si veis una rampa, no dudéis en coger vuestro vehículo más rápido y saltar sobre ella. El juego sabe recompensar las acrobacias más disparatadas que hagáis, sobre todo si salís de una pieza o si el vehículo logra aterrizar sin volcarse. Las motos y los deportivos son los medios más indicados de todos.


53 EL ESTADIO DE VICE CITY es la estructura más alejada de todas. Seguid el indicador o colocad una marca en el mapa.



54 EVITAD QUE ALBERTO MUERA conduciendo de manera tranquila, sin chocaros y esquivando a los vehículos Cholos.


55

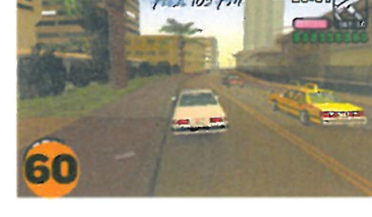

56


57


58


59




60


61



OTROS RETOS

Rompiendo las marcas





¿SABÉIS LO QUE ES EL CAOS EN ESTADO PURO? Pues alcanzar el máximo nivel de locura en el juego. Las estadísticas de vuestras partidas registran todas vuestras fechorías y obras: buenas acciones, niveles de destrucción, víctimas, vehículos destruidos, atropellos... Romper alguna de esas clasificaciones supone obtener recompensas. Otro gran reto es alcanzar el nivel Seis Estrellas de Búsqueda Policial, aquel en el que hasta el ejército interviene para deteneros. Semejante hazaña sólo es posible si volvéis al Cuartel y robáis uno de sus tanques. Disparad a todo lo que se mueva y arrollad cualquier vehículo. Cuando la situación sea crítica os enfrentaréis a los carros blindados de los militares.

para disparar). El número de grupos Cholos varía, pero al acabar con siete de ellos habréis salvado el barrio de Umberto.

PAPI, NO LA LIES

PREMIO 750 $
DIFICULTAD: BAJA

Umberto es un sentimental, su padre está en aprietos en el Estadio: varios Cholos se dirigen allí para matarle. Subid al coche del porche y **poned rumbo al Estadio (53)**, en el extremo Norte de la ciudad. Aparcad en el punto indicado y recoged a Alberto, el padre de Umberto. Alberto insiste en que debe abrir su cafetería en seis minutos, así que lo mejor será correr, ¿verdad? Error: el anciano está mal del corazón, y **si aceleráis aumentará el riesgo de infarto (54)**. Exactamente lo que ocurrirá si chocáis o bajáis del coche (pese a lo divertido que resulta escuchar sus quejas). Id a una velocidad media y reducid cuando el nivel de Susto aumente. Si veis un punto rojo en el mapa se trata de un coche Cholo. Alberto no soportaría un tiroteo, de modo que **buscad rutas alternativas (55)** para que no os descubran.

HAVANA, BUENOS TIEMPOS

PREMIO 750 $
DIFICULTAD: ALTA

Harto de los Cholos, Umberto decide tomar medidas extremas... enviándoos a vosotros, claro. Id hacia el Norte y asegurad el almacén de los Cholos, **acabando con toda la vigilancia (56)**. Los hombres de Umberto traen un regalito: una piñata con la forma de Umberto. Nada más llegar los hombres de Rovina comienzan a robar las armas. Los Cholos no se rinden, así que debéis proteger a vuestros aliados. **Vigilad las entradas de enfrente, la superior izquierda y las dos de la derecha (57)**. Usad la Escopeta para liquidar a cualquier Cholo que asome, y no perdáis de vista el mapa para localizar **todos los puntos rojos (58)**. Cuando los chicos de Umberto terminen de cargar las armas, **subid a la furgoneta (59)** y volved a casa de vuestro aliado. ¡Cuidado con el acoso de los Cholos!

Bryan Forbes

DINERO GRATIS

PREMIO: 1500 $
DIFICULTAD: ALTA

Forbes y Lance se llevan demasiado bien, y eso es sinónimo de problemas. **Subid junto a ellos a un vehículo (60)** e id en busca de la furgoneta señuelo, en un almacén localizado al Sur. Subid a la furgoneta y poned rumbo al almacén donde está el señuelo, mucho más al Sur. Una vez allí, Forbes y Lance "dan el cambiazo", pintando la otra furgoneta del mismo color que la que transporta la droga.

Este es el plan: mientras ellos se llevan la droga, vosotros debéis alejaros para distraer a la policía. En cuanto **salgáis del almacén con la furgoneta (61)** los "polis" irán tras vosotros. No podéis reducir





62 PARA QUE LA POLICÍA no descubra a Lance debéis mantener el Nivel de Búsqueda hasta que se complete el Avance.

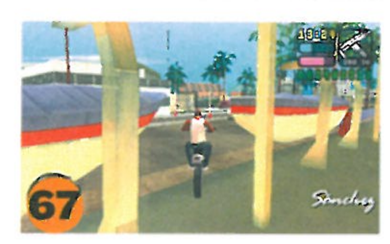


63 VIGILAD LA TRANSACCIÓN de Lance desde la azotea del edificio, enfocando a Vance y a su contacto en el muelle.


64


65


66


67


68


69


70

vuestro nivel de búsqueda hasta que el indicador de Avance esté al máximo. No es preciso ir al Sur, sino que **basta con dar los rodeos (62)** suficientes para mantener a la policía entretenida, hasta que Lance os avise. Ahora buscad el Pay N'Spray más cercano para eliminar el nivel de búsqueda.

SALTAR Y BOTAR

PREMIO 1500 $
DIFICULTAD: ALTA

Id al punto de vigilancia para seguir los movimientos de Lance, que se ha dirigido al embarcadero. Subid a la azotea del edificio y **activad los Prismáticos con R (63)**, mientras que Cuadrado y X controlan el zoom. Lance cae en una trampa: saltad y corred hasta el muelle, aunque será demasiado tarde para impedir su secuestro. Ahora **subid al deportivo de Lance y seguid a la lancha (64)**, corriendo junto a la orilla izquierda. La lancha atraca en los Muelles, al Sur, y Lance es introducido en un buque. Usad la rampa o el propio coche para saltar al interior del barco, y entrad en las bodegas. Abríos paso entre los matones **para encontrar a vuestro hermano (65)**, rodeado de pistoleros. Tras desatarle es hora de conseguir el material de contrabando.

Subid las escaleras para encontrar **el primer paquete al final de un pasillo (66)**. ¡Cuidado con los matones! Volved a cubierta y subid por las escalerillas. En cada planta hay un paquete, hasta un total de tres, aunque vigilados. Ahora saltad a cubierta y coged el último paquete. Por último, **subid a la moto junto a los botes salvavidas (67)** y, ya fuera del barco, reuniros con Lance en la calle.

EL POTRO BLANCO

PREMIO: NINGUNO
DIFICULTAD: BAJA

Forbes os da otro de sus soplos. Id junto a Lance al White Stallion, al Este. Una vez allí veréis que es un local, ejem, "de ambiente", y no sois bienvenidos. **Acabad con todos los moteros (68)** y salid del bar. Es hora de que Forbes os dé explicaciones: regresad al edificio abandonado con una de las motos del exterior. Forbes trata de escapar: **perseguidle y acabad con él (69)**. Devolved a Lance a su hotel.

Lance Vance (II)

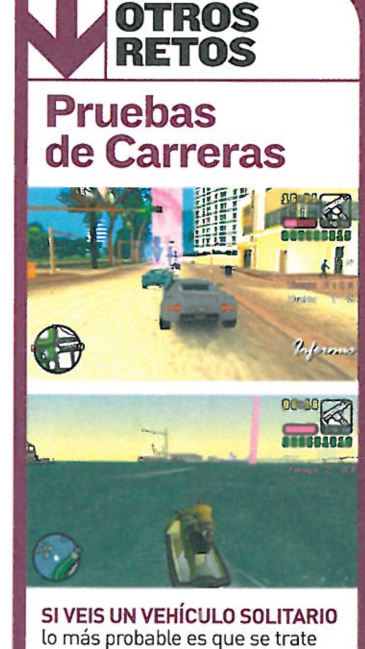
UNOS MUERTOS MUY VIVOS

PREMIO: NINGUNO
DIFICULTAD: MEDIA

Otra vez en problemas. Tenéis 6 minutos para llegar al Centro Comercial, al Norte. La cita de Lance es un director de cine, pero para caerle en gracia necesita a alguien en su peli de zombis. Lucíos en la gran pantalla en la primera escena: los zombis os rodean y no podéis permitir que baje el indicador de Gore, es decir, que cuantos más muertos vivientes liquidéis, mejor para la película. **Mantenedlos a raya con la Escopeta (70)** y cambiad de posición para cubrir más zonas, mientras vuestra aliada os ayuda. En ▶▶

OTROS RETOS

Pruebas de Carreras



SI VEIS UN VEHÍCULO SOLITARIO lo más probable es que se trate de una prueba de carreras. Estas motos o coches requieren pasar por una serie de "checkpoints" en un plazo de tiempo determinado. Otro reto lo traen Reni y sus carreras de motos acuáticas: acudid al embarcadero de los estudios de cine para participar en estas pruebas exclusivas. Junto al faro hay una prueba multidisciplinar, que combina varios tipos de vehículos. Pero los verdaderos retos están tanto en la Feria como en el concesionario Autos Sunshine. Allí podéis participar en dos tipos de campeonatos, para motos o coches, con varios circuitos de dificultad ascendente, al igual que las recompensas disponibles.



71 ALEJAD A LOS ZOMBIS de la tienda de discos. Un golpe de la Katana basta para eliminar a uno o más de ellos.

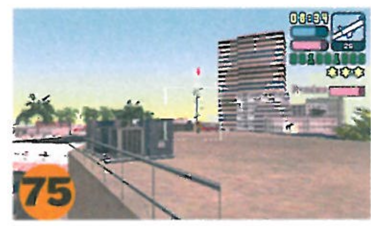


72 PROCURAD NO DISPARAR cerca de Lance; tiene la mala costumbre de ponerse delante de vosotros.

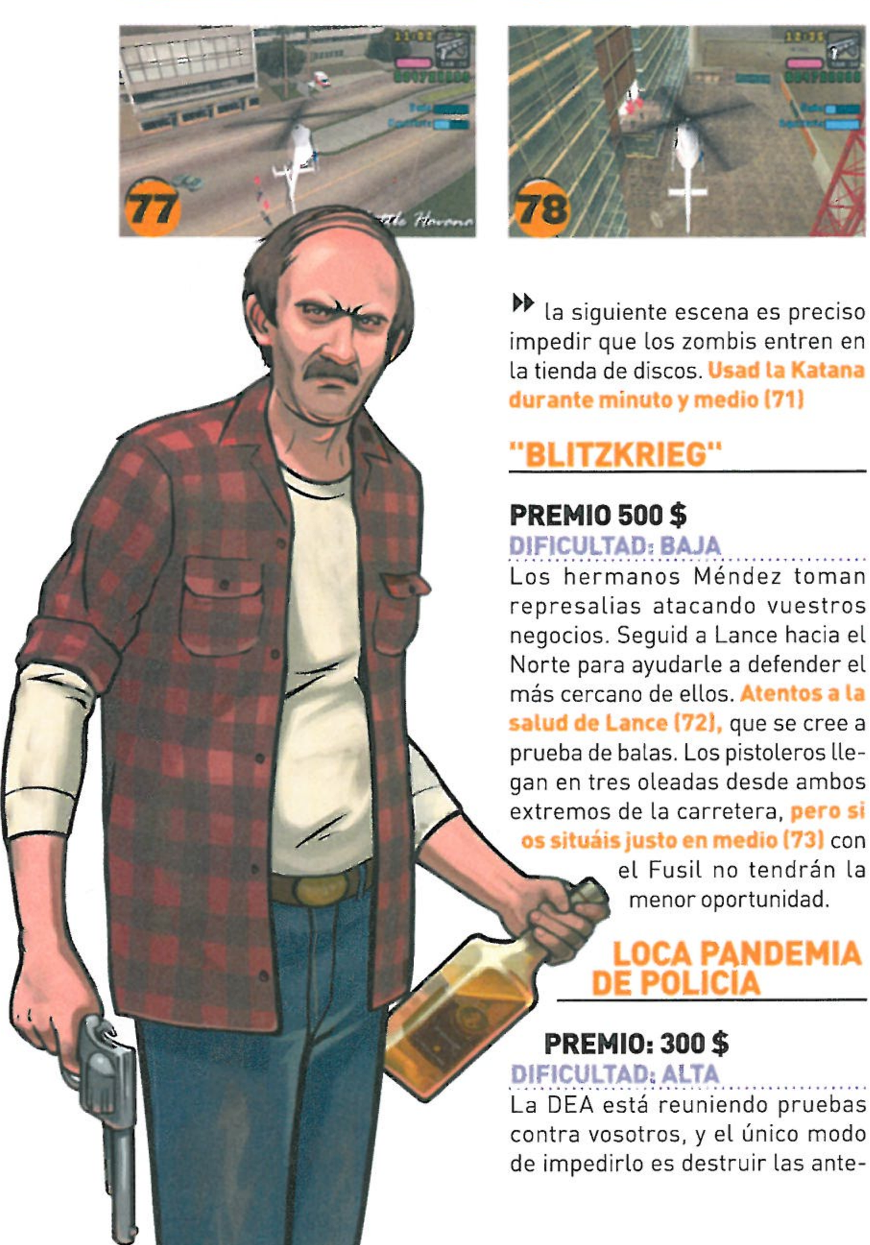

73



74


75

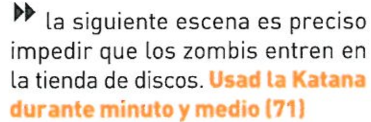

76


77


78


79


80



la siguiente escena es preciso impedir que los zombis entren en la tienda de discos. **Usad la Katana durante minuto y medio (71)**

"BLITZKRIEG"

PREMIO 500 $
DIFICULTAD: BAJA

Los hermanos Méndez toman represalias atacando vuestros negocios. Seguid a Lance hacia el Norte para ayudarle a defender el más cercano de ellos. **Atentos a la salud de Lance (72)**, que se cree a prueba de balas. Los pistoleros llegan en tres oleadas desde ambos extremos de la carretera, **pero si os situáis justo en medio (73)** con el Fusil no tendrán la menor oportunidad.

LOCA PANDEMIA DE POLICÍA

PREMIO: 300 $
DIFICULTAD: ALTA

La DEA está reuniendo pruebas contra vosotros, y el único modo de impedirlo es destruir las antenas de comunicaciones policiales. Para empezar, id al Ammu-Nation más cercano y **adquirid el Lanzacohetes que Lance os ha reservado (74)**, aunque conviene que compréis munición adicional. Ahora id a toda velocidad a la comisaría de Washington Beach. **Destruid las antenas con el Lanzacohetes (75)**, y poned rumbo a la siguiente comisaría. Si tenéis tiempo (atentos al indicador de Pruebas) usad el Pray N' Spray para desharceros de la policía. En la siguiente comisaría debéis subir a la azotea por las escalerillas para destruir otras dos antenas. Sólo queda la comisaría de Downtown: abríos paso entre las fuerzas del orden y acabad con esas dichosas antenas. Ahora, **corred al Pay N' Spray para esquivarlos (76)**.

CAYENDO A PEDAZOS

PREMIO: 300 $
DIFICULTAD: BAJA

Lance pretende hacerse con los bienes de los Moteros y pagarles con plomo a cambio. Subid al helicóptero del exterior y dirigíos a la guarida de los enemigos.

Cuando encontréis la caravana de los Moteros, **descended un poco y estabilizad el helicóptero (77)**, para que Lance no pierda el equilibrio y pueda disparar. El resto de los Moteros está en un hotel, al Norte. Rodead el edificio para que Lance vaya liquidando a cada enemigo. **Los enemigos están en la azotea (78)** y en las últimas plantas del edificio, pero no os acerquéis en exceso para evitar los posibles disparos. De todos modos, tan pronto como liquidéis a toda la banda, el helicóptero cae y vosotros con él. **Eliminad a los enemigos en el solar (79)** y usad las rampas para entrar en el edificio. Por último, acabad con el resto de los Moteros.

LLUVIA BLANCA

PREMIO: 1500 $
DIFICULTAD: ALTA

Era de esperar: tanto trajín ha vuelto medio loco a Lance. Seguidle hasta el embarcadero y **subid al hovercraft (80)**. Lance ha decidi-





81 POR MEDIO DEL VEHÍCULO AERODESLIZADOR tenéis que recoger los paquetes hasta que se complete la barra indicadora.



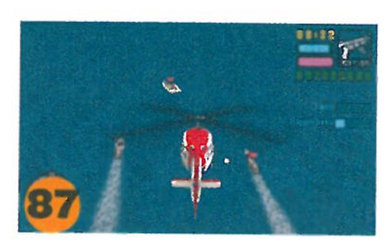
82 DESHACEOS DE LOS MATONES cuanto antes para poder ir en busca de Louise. De hecho es mejor que los ignoréis y correr..


83

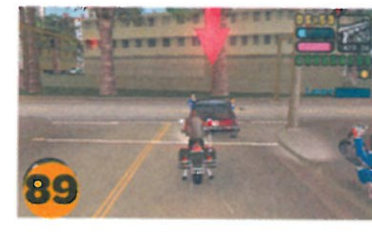

84


85


86


87


88


89

do tirar toda la droga por el mar, así que **debéis seguir el rastro de paquetes (81)** y recogerlos hasta rellenar el indicador. El aerodeslizador (o hovercraft) es estable en agua, pero en tierra debéis "apuntar" a cada paquete.

DONDE MÁS DUELE

PREMIO: 500 $
DIFICULTAD: ALTA

Louise tiene malas noticias. Acudid a su rescate de inmediato, en la hamburguesería King Knuts, al Norte. **Allí sólo quedan un par de matones (82),** pero debéis ignorarlos. Coged un vehículo y recorred la zona. **Hay tres puntos donde Louise puede encontrarse (83(** (no repitáis la misión para apuntarlo, ya que cambian de forma aleatoria), y su salud baja progresivamente. Al llegar a uno de los puntos no os molestéis en acabar con los pistoleros: entrad en la zona y seréis informados de si Louise está allí o no. Cuando por fin la encontréis, acabad con todos los enemigos y subid a la furgoneta, para trasladarla **al Hospital (84)** Por cierto, Louise está muy herida como para cambiar de vehículo.

"BLITZKRIEG" CONTRAATACA

PREMIO 700 $
DIFICULTAD: MEDIA

Tenéis 8 minutos y 3 locales por defender. Id junto a Lance al primer negocio y acabad con los atacantes. Para terminar antes podéis usar el Lanzacohetes. **Acudid al siguiente negocio y defendedlo (85)** de los atacantes. Queda un último negocio: uníos a la banda y liquidad a todos los matones de los Méndez.

DEPARTAMENTO DE OBJETOS PERDIDOS

PREMIO 1500 $

DIFICULTAD: MEDIA

Id a recoger a Louise al hospital. Por suerte está sana y salva, pero Lance se ha vuelto a meter en problemas. Seguid a Louise y subid a la azotea del hospital, para coger el helicóptero médico y **rescatar a Lance del edificio en llamas (86).** Procurad que el helicóptero no sufra daños. Tras salvar a Lance debéis perseguir a sus "amigos" por mar. Mantened el equilibrio del helicóptero **para que Lance pueda disparar a las lanchas (87),** pero cuidado con el fuego enemigo. Cuando hayáis terminado, llevad a Louise de vuelta a su casa.

"LIGHT MY PYRE"

PREMIO 1000 $
DIFICULTAD: EXTREMA

Los Méndez toman medidas drásticas y atacan la mansión de Lance. Seguidle, pero no uséis un coche, sino la moto que hay junto a una palmera **frente a vosotros (88).**

Debéis alcanzar los coches enemigos antes de que acaben con Lance, y la moto os permite disparar de frente **e incluso adelantar a vuestro hermano (89).** Liquidad a los tres coches y preparaos en Ammu-Nation si es preciso. Debéis entrar en la mansión de los Méndez, pero la vigilancia es ▶▶



OTROS RETOS

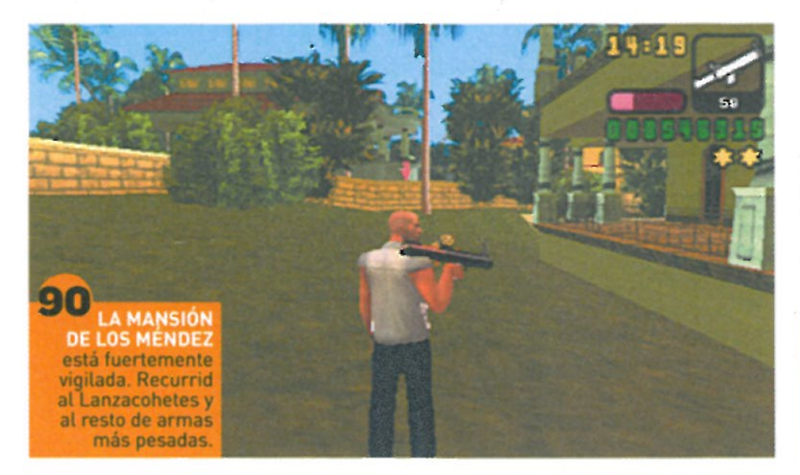


Pruebas de bomberos





PARA CONSEGUIR UN COCHE DE BOMBEROS tenéis dos opciones: provocar un fuego (por ejemplo con Cócteles Molotov) o bien usar un vehículo aéreo para aterrizar dentro del parque de bomberos. Al activar estas misiones debéis acudir a diversos incendios y, pulsando Círculo, dirigir hacia los focos de fuego el chorro de agua, hasta que las llamas se apaguen. Como siempre, cada reto es más difícil. Más llamativo resulta el helicóptero de bomberos, que está justo al lado del hospital de Vice City. Este vehículo se usa para extinguir fuegos: debéis acudir a los focos del incendio y, pulsando Círculo, soltar el agua de la canasta para apagarlos. La cantidad de agua es limitada, al igual que el tiempo disponible.


90 LA MANSIÓN DE LOS MÉNDEZ está fuertemente vigilada. Recurrid al Lanzacohetes y al resto de armas más pesadas.



91 ESQUIVAD LAS LLAMAS de Armando corriendo a su alrededor. En cuanto tengáis una oportunidad disparad sobre él.

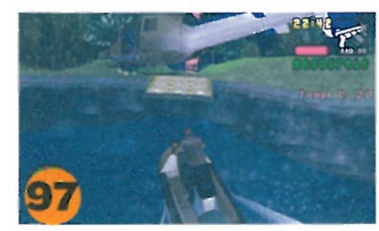

92


93


94


95


96


97


98


99

▸▸ brutal. La mejor estrategia es **liquidar a varios matones con el Lanzacohetes (90)** y correr hasta la puerta con la flecha azulada. Una vez dentro os veis las caras con Armando, que **os ataca con un Lanzallamas (91).** No temáis, en la zona hay Blindaje y Salud. Cuando estéis en posición de disparar la mejor opción es la Escopeta, ya que derribará a Armando y os permitirá rematarle antes de que se levante.

Reni Wusselmaier

RODANDO EN COCHE

PREMIO 1000 $
DIFICULTAD: MEDIA

Para hacer negocios, antes debéis trabajar de especialista. Subid al coche de acrobacias y salid de los estudios. Conducid hasta la línea de salida, al Noreste. El objetivo es **cruzar todos los puntos de control (92)** antes de que se agote el tiempo. No sólo eso, ya que Reni quiere mucha acción. Para que el indicador no baje debéis chocar contra el resto de coches de acrobacias, indicados como puntos rojos en el mapa. Un solo "toque" basta **para que los vehículos exploten (93).** El final es una gran acrobacia.

LA COCA DEL "COLONEL"

PREMIO: NINGUNO
DIFICULTAD: ALTA

Tras recibir las indicaciones de Reni (y su incesante acoso), acudid al punto de reunión en los muelles para conocer al Coronel, un futuro contacto en vuestros negocios. Por ahora vuestro objetivo es pilotar un helicóptero y, con la ayuda de dos matones, escoltar la lancha del Coronel. El disparo del helicóptero (con Círculo) es un tanto impreciso, pero **si lo combináis con los disparos de los matones (94),** las lanchas enemigas explotarán sin problemas. Cuidado al pasar bajo los puentes: incluso allí hay enemigos y podéis chocar. Aunque para enemigo el helicóptero que acosa al Coronel González: situaos a su altura para abrir fuego sobre él .

"KILL PHIL"

PREMIO: 1000 $
DIFICULTAD: MEDIA

Acompaña a Barry para buscar la limusina blindada, al Este. Cuando la encontréis podéis coger **el blindaje que hay justo a su derecha (95).** Ahora subid y conducid hasta el punto de reunión, en el parque de Vice City. Los acreedores de Barry no tardan en llegar: **acabad con todos (96)** antes de que sea herido el protegido de este representante. Cuando todo esté despejado, llevad a Phil Collins al hotel.

DÍ "PATATA"

PREMIO: 850 $
DIFICULTAD: MEDIA

Reni necesita que protagonicéis su nuevo spot publicitario. Id al embarcadero de los estudios, a la izquierda, y subid a la moto de agua. Vuestro objetivo es cruzar cada uno de los puntos de control antes de que se agote el tiempo. **Tened cuidado con los muros para no caer de la moto (97),** y medid los saltos en cada rampa. Al final hay un gran salto, tras el cual debéis subir a la moto indicada con una flecha y recorrer a toda velocidad **los puntos de control (98).** Y si sabéis algo de jerga inglesa, no os perdáis el juego de palabras.

"KILL PHIL: PART 2"

PREMIO: 1500 $
DIFICULTAD: MEDIA

Phil no se fía un pelo de Barry, y con razón. Llegad al Estadio cuanto antes, ya que la prueba de sonido de Phil comienza en menos de 6 minutos. Una vez allí, entrad y acabad con los dos pistoleros. Esa bici está ahí para que podáis **recorrer los pasillos a más velocidad (99).**

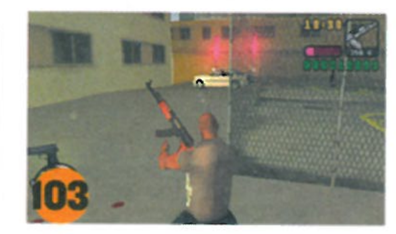
En el primer sitio hay varios matones que debéis liquidar. Continuad liquidando sicarios hasta llegar al escenario. Seguid y abríos paso hasta el siguiente punto de control. Queda otro reducto de enemigos, al final. Uno de ellos tiene la Tarjeta



100 GRACIAS A LA BICICLETA podéis cubrir largas distancias e incluso disparar a los matones sin necesidad de parar.


101 EL SÓTANO DEL ESTADIO esconde el último retén de pistoleros. Liquidadlos antes de que se agote el límite de tiempo.


102


103


104


105


106


107


108

de Seguridad: **acabad con el grupo y cogedla (100).** Usad la tarjeta para activar el ascensor y bajar al sótano, donde los sicarios preparan una bomba. **Acabad con todos en cuestión de segundos (101)**, o todo el estadio volará por los aires. Tranquilos, una vez los liquidéis la bomba no es cosa vuestra.

"SALCHICHA SCHLONG"

PREMIO 1000 $
DIFICULTAD: MEDIA

Reni necesita vuestra ayuda ante el acoso de, como no, los Hermanos Méndez. Una vez Reni se haya puesto a salvo, preparaos. Equipaos con el revolver Python y vigilad los alrededores de los estudios. Hay dos entradas que dan a la calle, así que desplazaos continuamente de una a otra. **Debéis liquidar a cualquier pistolero de Méndez que busque a Reni (102).** Cuando acabéis con todos, Reni os pide ayuda desde el Malibú Club, al Norte. Coged uno de los coches del estudio y acudid a toda velocidad. **Liquidad a todos los matones (103)** y llevad a Reni al hospital. Dejad que dispare él.

"IN THE AIR TONIGHT"

PREMIO 3000 $
DIFICULTAD: MEDIA

Llevad a Reni al aeropuerto (104) y, desde allí, poned rumbo al estadio, en el extremo Noroeste. Para entrar debéis dejar las armas antes. Hay un saboteador manipulando los focos: subid hasta donde está y golpeadle. Lo peor es que no está solo. **Acabad con cada saboteador (105)** antes de que corten los soportes de los focos.

Hermanos Méndez

"MIRA AL PAJARITO"

PREMIO: NINGUNO
DIFICULTAD: ALTA

Los Méndez quieren vuestro pellejo, pero les vais a dar el de Martínez. Subid a un coche e id a la Comisaría de Washington Beach, al Sur. Una vez allí, esperad a que Martínez entre con el agente de Protección de Testigos en su coche, y seguidles hasta el punto de reunión. Acercaos hasta la esquina y **haced una foto (106)** (Cuadrado y X para zoom, Círculo para fotografiar) de ambos juntos. A continuación seguid el coche hasta los Muelles. Tras la secuencia, acercaos con vuestro vehículo y, desde la posición indicada, **sacad otra foto de Martínez en su barco (107).** Es inevitable que os descubran: subid al coche y **volad hasta el Pay N'Spray (108)** para eliminar esas molestas estrellas de Nivel de Búsqueda. Ahora ya podéis ir a la casa de Lance para coger el carnet falso de la DEA e imprimirlo.

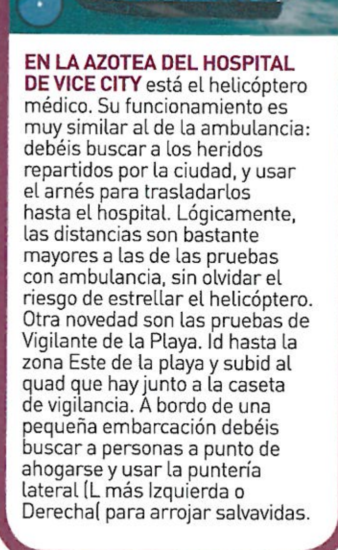
RELEVO HOSTIL

PREMIO 1000$
DIFICULTAD: BAJA

Armando Méndez os va a tratar como a una marioneta hasta que paguéis toda su deuda. Subid a un coche e id al local de la zona Este. Una vez allí, preparad vuestra ▸▸

OTROS RETOS
Pruebas de rescate





EN LA AZOTEA DEL HOSPITAL DE VICE CITY está el helicóptero médico. Su funcionamiento es muy similar al de la ambulancia: debéis buscar a los heridos repartidos por la ciudad, y usar el arnés para trasladarlos hasta el hospital. Lógicamente, las distancias son bastante mayores a las de las pruebas con ambulancia, sin olvidar el riesgo de estrellar el helicóptero. Otra novedad son las pruebas de Vigilante de la Playa. Id hasta la zona Este de la playa y subid al quad que hay junto a la caseta de vigilancia. A bordo de una pequeña embarcación debéis buscar a personas a punto de ahogarse y usar la puntería lateral (L más Izquierda o Derecha(para arrojar salvavidas.


109 HAY VARIOS MOTEROS rodeando el edificio. Acabad con todos ellos antes de llamar la atención de la policía.


110 EL RESTO DE LOS ENEMIGOS requiere que uséis una moto para poder dispararles en movimiento y desde delante.


111


112


113


114


115


116


117


118

Escopeta para acabar con todos **los Moteros que rodean el edificio (109).** Son numerosos, pero si sabéis evitar a la Policía no tardaréis en liquidarlos. Un grupo de ellos trata de huir: **subid a una de las motos y disparadles (110).**

ELIMINANDO A LOS RIVALES

PREMIO 1000$
DIFICULTAD: EXTREMA

Esta misión requiere paciencia, pero vamos a daros un gran consejo. Antes de ir a por el primer narcotraficante, id a la tienda Ammu-Nation del extremo Sur, la que está cerca de la casa de Lance. Si habéis comenzado vuestra red de negocios en la parte Oeste de Vice City, tendréis los ingresos suficientes como para adquirir unos cuantos "juguetitos". Una vez lleguéis a la tienda de armas debéis comprar todas las armas que podáis, pero sobre todo munición para el Lanzacohetes y Blindaje. Ahora id a por el primer objetivo, al Sur. Deteneos un poco antes de llegar a la mansión. Si os colocáis en una esquina podéis usar el Rifle Francotirador para acabar con casi todos los enemigos, o bien ir "a saco" y **entrar en el jardín (111).** Ahora, renovad el Blindaje si es preciso e id a por el segundo narcotraficante. Está en Standing Vice Point Hotel, al Sureste. Vuestro enemigo huirá al ver vuestras intenciones criminales, y de repente todas las chicas de la piscina **comienzan a dispararos (112).** Colocaos tras una de las palmeras y usad el Francotirador para acabar con todas. La mayoría de las pistoleras **se concentran en los alrededores (113)** de la piscina: estas han de ser vuestro objetivo principal. También hay un par de tiradoras en el trampolín de la piscina, especialmente certeras.

Finalmente, **hay una pareja de enemigas en el interior de la piscina (114).** Si alguna de las chicas se acerca a vosotros, recurrid al Python o al Fusil. Tenéis Salud en la parte derecha, un objeto que por suerte se repone cada cierto tiempo. Cuando todas las chicas estén liquidadas debéis perseguir al narcotraficante en quad. Es muy difícil acabar con él de ese modo, ya que **su guardaespaldas os dispara (115)** y además os ataca un helicóptero. ¡Incluso os arrojan granadas! Lo más probable es que, tras el combate en la piscina, vuestro Blindaje e incluso la Salud esté bajo mínimos. Sed un poco malos y, nada más empezar la carrera, bajad del quad y disparad con el Lanzacohetes al narcotraficante. Hacedlo cuanto antes o no podréis alcanzarle. Rápido e indoloro....

PENDIENDO DE UN HILO

PREMIO 1000 $
DIFICULTAD: ALTA

Los Hermanos Méndez apuestan alto: quieren recuperar la droga incautada por la Policía. Acudid al punto de reunión en el Vertedero y subid al helicóptero. Gracias al electroimán **podéis coger el primer contenedor (116)** y llevarlo al punto de muelle de carga. El siguiente contenedor es más complicado: debéis ir volando hasta el centro de la ciudad y seguir al furgón policial, para situaros justo sobre él y enganchar el contenedor. **No perdáis mucho tiempo para atraparlo (117),** o el furgón llegará a la Comisaría y habréis perdido el cargamento. ¿Lo habéis conseguido? ¡Bravo! Pero vuestro ayudante no ha tenido tanta suerte. Id al extremo Norte y libradle de la persecución de los Moteros. Es complicado, pero **necesitáis enganchar el coche (118)** con el electroimán. Si os sentís muy seguros de vosotros mismos, aterrizad por delante de la caravana y usad el Lanzacohetes contra los vehículos enemigos. En cuanto consigáis enganchar el coche, llevad a vuestro aliado al parking indicado.

HASTA AQUÍ HEMOS LLEGADO

PREMIO: NINGUNO
DIFICULTAD: ALTA

Los Méndez son unos caraduras, queda claro. Como no estáis dispuestos a pasar por el aro de sus tratos injustos, os envían a una



119 APUNTAD A LAS VÁLVULAS y disparad sobre ellas. Reduciréis la presión del gas y podréis rescatar a vuestro hermano.



120 TAN PRONTO LANCE SUBA a la moto debéis correr hacia la salida. Id recto y evitad las llamas para escapar.



121



122



123



124



125



126



127

trampa mortal. Os quedáis sin armas, y además Lance está atrapado por las llamas. Subid al terrado y coger la Pistola y el Blindaje.

Ahora bajad la escalera y matad a cualquier pistolero para conseguir sus armas. Debéis **encontrar tres válvulas y destruirlas (119)**, para así contener la presión del gas. Cada vez que encontréis una válvula corred y disparad para cerrarla, y después concentraos en los enemigos. Tras cerrar la última válvula subid a la moto, recoged a Lance y **salid por el hueco (120)** antes de que el recinto estalle.

Coronel González

"EL MUERTO AL HOYO..."

PREMIO 1000$

DIFICULTAD: BAJA

Sencillamente genial. González quiere poner a prueba vuestra confianza, y qué mejor método que un poco de golf. Tenéis que alcanzar a la diana humana, un empleado de González poco de fiar. Pulsad X justo en el segmento verde para alcanzar la Potencia precisa, y después **presionad X de nuevo para ajustar la Puntería (121)**. Cuando deis en el blanco, la misión habrá concluido. Y lo mejor es que podéis participar en el Torneo de Golf. ¡Ah, y montar carritos!

DROGAS

PREMIO

DIFICULTAD: EXTREMA

González os pide que traigáis un envío de drogas. La furgoneta con el cargamento está en el Centro, no muy lejos. **Llevadla al callejón del intercambio (122)**, a tres manzanas, y disfrutad de la sensación de ser robados. No sólo eso: **la droga os ha intoxicado (123)** e interfiere en vuestra visión, oído y movimientos. Por muy "colgados" que estéis es preciso buscar una cabina telefónica en la calle y llamar a González. No os queda más remedio que recuperar la droga, y en vuestro estado es complicado. Coged un vehículo e id al Norte, a Starfish Island. Allí los ladrones dan una fiesta: **acabad con todos (124)** y recuperad la furgoneta. Después tenéis 3 minutos para llevar el vehículo al garaje. La furgoneta es inestable, la Policía os pisa los talones y encima **no sois capaces de conducir recto (125)**. Abríos paso y entrad en el garaje.

Díaz

METE CIZAÑA

PREMIO 1500 $

DIFICULTAD: MEDIA

Díaz, vuestro nuevo "amigo", os pide que encontréis a un contacto extranjero, concretamente un hombre de González. **Id junto a Lance al club de striptease, al Sur (126)**. Cuando salga debéis seguirle sin llamar su atención, de modo que mantened **una distancia prudencial pero sin perderle de vista (127)**. El matón se detiene junto al río, en la zona central de Vice City. Subid a la moto de agua y ▸▸





OTROS RETOS

Pruebas aéreas



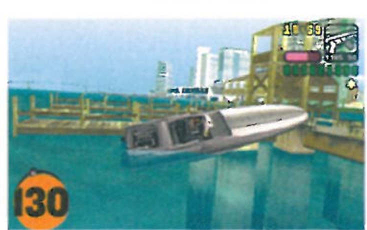


EN EL AEROPUERTO DE VICE CITY hay varios vehículos especiales. Uno de ellos es la avioneta, totalmente inestable para usarla como transporte, pero que permite participar en una competición aérea: pasar a través de varios aros en un límite de tiempo determinado. No muy lejos de este biplano está el helicóptero para turistas. Este medio de transporte funciona de manera similar a la avioneta, pero esta vez, además de pasar a través de aros, debéis procurar las mejores vistas a vuestros pasajeros, un grupo de turistas. Son pruebas estupendas para dominar los vehículos aéreos y, de paso, conseguir recompensas como premios en metálicos o vehículos inéditos.

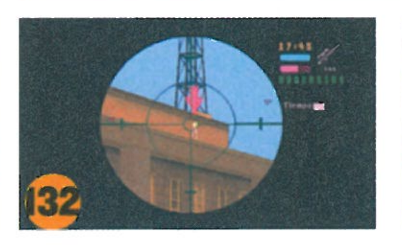


128 VIRAD CON LA MOTO ACUÁTICA fijándoos en la ruta del contacto. Debéis anticiparos para que no os despiste camino del muelle.


129 EL MUELLE ESTÁ BIEN PROTEGIDO. Acabad con todos los pistoleros antes de subir a la lancha que lleva la droga.


130

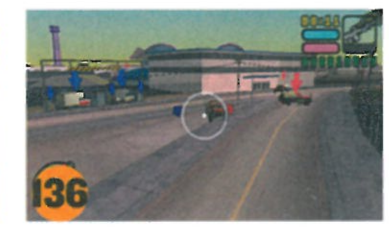

131


132


133


134


135


136


137

seguidle. Esta vez es vital que no os despeguéis, ya que el contacto va a toda velocidad. **Anticipaos a su ruta para acortar distancias (128).** Una vez en el muelle debéis haceros con la lancha de droga, indicada con una flecha azul. Por supuesto la vigilancia es muy estrecha: **acabad con los pistoleros (129)** y huid con la lancha del "yeyo" hasta la mansión de Díaz. Antes de subir a la lancha conviene que disparéis a las lanchas enemigas. **Tened cuidad de no encallar o chocaros (130),** la lancha alcanza gran velocidad.

EL INTERCAMBIO

PREMIO 1750 $
DIFICULTAD: ALTA

Subid a la furgoneta y **llevadla hasta el punto de reunión (131).** Como viene siendo habitual se trata de una trampa. Debéis proteger a los hombres de Díaz de la docena de francotiradores que os rodean. Si acaban con todos vuestros aliados la misión habrá fracasado. Acabad con todos los tiradores usando vuestro propio Fusil Francotirador, o bien **el Lanzacohetes si tenéis munición suficiente (132).** Si habéis despejado la zona debéis llevar la furgoneta a un lugar seguro, pero **los enemigos no tardan en aparecer (133).** Una buena estrategia es volver al callejón, bajar de la furgoneta y liquidar a los enemigos con el Lanzacohetes. De ese modo podréis volver a la mansión de Diaz con tranquilidad.

"ADIÓS A LAS ARMAS"

PREMIO 2500 $
DIFICULTAD: MEDIA

Díaz ha organizado un encuentro con los máximos "capos". Vuestro encargo es proteger su camión, y para ello debéis disparar desde el helicóptero a **cualquier vehículo enemigo que se acerque (134).** Atentos al sobrevolar Little Havana, ya que aparece una caravana de enemigos y además **debéis destruir una barricada (135)** para que González avance, en la salida de la izquierda. Procurad que la distancia entre los enemigos y el vehículo de González sea máxima, para preservar la seguridad del camión. Cuando González entre en el Aeropuerto, **defended a sus hombres (136)** en las entradas ante cualquier vehículo enemigo. Por último **debéis escoltar el avión de González (137)** hasta que despegue.

DOMO ARIGATO DOMESTOBOTO

PREMIO 2000 $
DIFICULTAD: ALTA

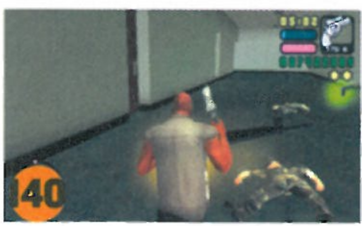
La misión más psicotrónica de todo el juego. Acudid a la mansión de los Méndez y subid a la furgoneta. Vais a controlar a Domestobot, el robot doméstico de Armando. El robot se controla en primera persona, y tiene cinco funciones: Limpieza, Cerradura, Pinzas, Encendedor y, ejem, "artilugio para mujeres". La cerradura sirve también como radar, y emite un pitido, cada vez más rápido, si estáis cerca de la caja fuerte.



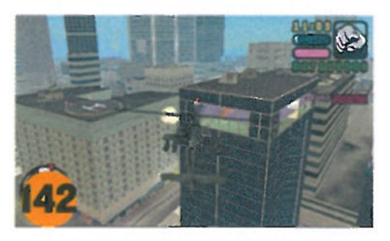
138 CADA VEZ QUE DOMESTOBOT reciba una orden debéis usar sus utensilios para cumplirla en el límite de tiempo.



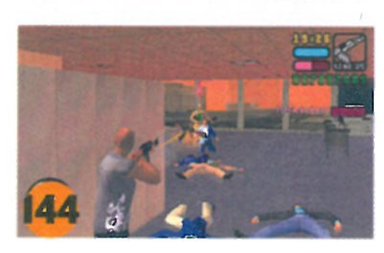
139 PARA ABRIR LA CAJA FUERTE fijaos en los indicadores de números incorrectos, y no agotéis los intentos.















La mala noticia es que Armando da órdenes a Domestobot continuamente: encender su cigarro, limpiar una habitación, traerle comida... Y además la mansión tiene tres plantas. **Cada orden requiere un utensilio (138),** es decir, para limpiar la conica debéis usar la escobilla (a Domobot le encanta limpiar), las pinzas son para coger bandejas y el encendedor para prender cigarrillos. La caja fuerte está en el sótano, y al activarla debéis hallar la combinación de cuatro dígitos. Tenéis 20 intentos, de modo que **fijaos en el indicador (139):** rojo para un número erróneo, verde para un número correcto y azul para un número correcto, pero mal colocado. Cuando abráis la caja, quemad los documentos.

VOLANDO ALTO

PREMIO 3000 $
DIFICULTAD: ALTA

Díaz tiene la solución para vuestra venganza. Antes debéis buscar a Phil, con cuidado si os interceptan los pistoleros de los Méndez. Una vez en el almacén de Phil debéis conducirle hasta Fort Baxter en su camioneta. Phil sirve de señuelo para que podáis entrar en el cuartel, saltando sobre la caseta que hay junto a un muro. Una vez dentro esquivad a los guardias **o eliminadlos (140),** preferiblemente con la Python. Ya en el edificio de administración entrad en la sala de control y activad la plataforma de los helicópteros. Los guardias os lo van a poner difícil para subir al Hunter: **acabad con ellos antes del despegue (141)** y subid al helicóptero de combate, que debéis llevar hasta la mansión de Díaz.

EL ÚLTIMO ENCUENTRO

PREMIO: VICTORIA FINAL
DIFICULTAD: EXTREMA

Subid al Hunter y volad hasta el edificio de los Méndez. Por medio de los misiles y el cañón de vuestro helicóptero **debéis liquidar a todos los enemigos de la última planta (142).** Destruid los paneles y las ventanas para poder localizarlos, o usad **la vista en Primera Persona (143),** que dispone de una retícula.

No os creáis invencibles, ya que un disparo de lanzacohetes os arroja a la azotea del edificio. Usad las escaleras. Debéis liquidar a los enemigos de cada planta, y **hay docenas de ellos (144)**. El Python o el Fusil vuelven a ser las mejores opciones. En la última planta sois vosotros los que debéis huir de un helicóptero. Acabad con cada oleada de enemigos y esperar a que terminen las ráfagas de disparos del helicóptero. En ese momento **debéis usar el Lanzacohetes (145)** (habéis comprado mucha munición, ¿verdad?) o un arma pesada como la Minigun, para poder derribar al helicóptero. Tras hacerlo, liquidad a los últimos enemigos y subid a la azotea. Allí os esperan no uno, sino dos enemigos mortales: Martínez y Diego Méndez. Situaos en una esquina del edificio y **recurrid a vuestro arma más fiable: la Escopeta (146)**. Acabad primero con Martínez y Méndez será fácil de derrotar, utilizando cualquier arma. ¡Disfrutad del final! HC



OTROS RETOS

Masacres y globos rojos





UNA PRUEBA CLÁSICA DE «GRAND THEFT AUTO» son las Masacres. Las reconoceréis por sus iconos con forma de calavera, ocultos en los lugares más inesperados. Estas pruebas consisten en liquidar a un grupo concreto de enemigos, bajo un límite de tiempo y usando un único tipo de arma, que por suerte contará con munición ilimitada. Cada prueba reporta jugosas recompensas en metálico. Novedad en esta entrega son los Globos Rojos. Son mucho más difíciles de encontrar, y cada vez que veáis uno debéis usar la puntería manual y reventarlo. Sin duda es una prueba que requiere dos requisitos: un Fusil Francotirador y montones de paciencia.



Guía completa PRO EVOLUTION SOCCER 6

La temporada de fútbol ya ha arrancado en las consolas, y ahora os toca llevar a vuestro equipo a lo más alto. Por eso os hemos preparado esta guía, con los movimientos necesarios para que ganéis todos los partidos.

CORRESPONDENCIA ENTRE LOS BOTONES DE PS2 Y XBOX 360:

PS2	XBOX 360
■	X
✖	A
●	B
▲	Y
L1	LB
L2	LT
R1	RB
R2	RT

1. LOS REGATES

Sentar a un defensa rival es siempre un verdadero gustazo. Aquí os explicamos cómo hacerlo.



CONSEJOS PREVIOS

1 NO ABUSÉIS de los regates, pues si sois habituales de la saga, ya sabréis que es mejor mover la bola.

2 DOMINAD EL SPRINT para sacar más partido a los regates. No hay que correr mucho, sino saber cuándo hay que hacerlo y cuándo no.

3 APROVECHAD a los jugadores más expertos en el "dribbling" para intentar virguerías.

4 LOS MÁS FÁCILES de hacer son muchas veces los más útiles. Por ejemplo, un recorte suele ser mucho más efectivo que una ruleta.



RONALDINHO
Gracias a su velocidad y a sus piernas casi de goma, este jugador es capaz de dejar sentado a cualquiera en sólo una baldosa. Su genial cambio de ritmo le convierte en un arma infalible para cualquier equipo.



AUTOPASE
PULSAR R1+R2.
Vamos en carrera y nos adelantamos al balón unos metros para ganar al defensa por velocidad.



PISAR EL BALÓN
PULSAR LIGERAMENTE R1.
Frenamos la carrera y pisamos la bola, de modo que el rival puede pasar de largo por la inercia.



RECORTAR
PULSAR R2 + UNA DIRECCIÓN LATERAL.
Cambiamos bruscamente nuestra dirección para descolocar al defensa y poder así esquivarlo.



PISAR HACIA ATRÁS
PULSAR R2 + LA DIRECCIÓN OPUESTA A LA QUE MIRE NUESTRO JUGADOR.
Mientras encaramos al defensa, le enseñamos la bola y luego se la "escondemos" hacia atrás.



CUERDA
PULSAR UNA DIRECCIÓN Y RÁPIDAMENTE LA CONTRARIA.
Nos cambiamos el balón de pie y, de esa forma, evitamos que el rival pueda alcanzarlo.



AMAGO
PULSAR ■+✖, ó ●+✖.
Hacemos creer al defensa que vamos a chutar o centrar respectivamente, y luego recortamos.

■ OTROS REGATES

- **CAMBIO DE RITMO:** Pulsar **R1** + la dirección en la queramos salir.
- **BICICLETA CORTA:** Pulsar **R2** repetidamente.
- **BICICLETA LARGA:** Pulsar **L1** repetidamente.
- **RULETA:** Girar el **STICK DERECHO 360°.**
- **SALTO:** Pulsar **R2** justo cuando recibamos una entrada.
- **ENCARAR:** Mantener pulsado **R2.**
- **AMAGO EN PARADO:** Pulsar **R2** ligeramente mientras encaramos al rival.
- **SOMBRERO:** Pulsar **STICK DERECHO + ↓ y ↑.**
- **ELÁSTICA:** Pulsar **R2** repetidamente (sólo con ciertos jugadores).
- **BALÓN ADELANTADO:** Pulsar dos veces la dirección en la que esprintamos.

2. LOS PASES

De nada sirve tener al mejor delantero del mundo en el área si no sabemos hacerle llegar la bola, ¿no?



CONSEJOS PREVIOS

1 ES FUNDAMENTAL familiarizarse con el radar para aprender a mover el balón con cierto criterio. Si lo usáis bien, vuestro juego será más efectivo.

2 A VECES ES BUENO sacar el balón al pelotazo para descongestionar el juego, pero conviene que nos acostumbremos a sacarlo jugado para abrir más huecos en la defensa rival.

3 LAS PAREDES son muy útiles para descolocar a la defensa contraria. De hecho, no es mala idea iniciar una pared pero no devolver la bola y llevarse así a un defensor.

4 LOS PASES CORTOS son más seguros, pero también más previsibles, así que no olvidéis los pases al hueco para sorprender al rival y ganarle la espalda.

5 LOS CENTROS MÁS EFECTIVOS son a media altura, aunque dentro del área los centros rasos pueden envenenarse y ser muy peligrosos.

6 ES PREFERIBLE poner el pase largo en modo manual (en el menú de configuración del mando), pues nos dará muchas más posibilidades a la hora de "inventar" pases.



EL MEJOR EN EL PASE

BECKHAM
En la vida real no pasa por su mejor momento, pero en «PES 6» sigue teniendo un guante en su pie derecho. Un balón que salga de sus botas puede dejar sólo al delantero cuando menos te lo esperas.



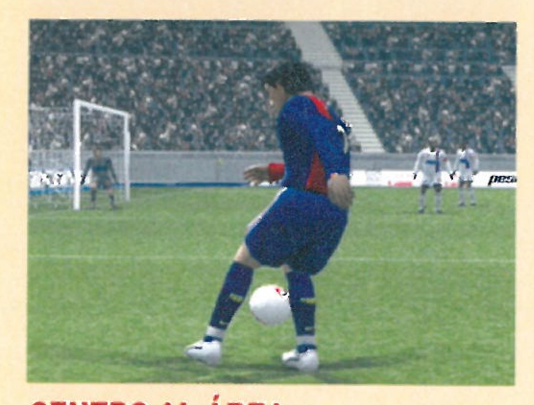
PASE CORTO
PULSAR ✖ + el BOTÓN DE DIRECCIÓN.
Mandamos un balón raso a un compañero más o menos cercano, según el tiempo que pulsemos el botón. Es lo mejor para iniciar las jugadas.



PASE LARGO
PULSAR ● + el BOTÓN DE DIRECCIÓN.
Enviamos un balón en largo, y cuanto más tiempo pulsemos, más lejos llegará el pase. Es ideal para hacer bascular al equipo contrario.



PASE AL HUECO
PULSAR ▲ ó L1+▲, y EL BOTÓN DE DIRECCIÓN.
Mandamos un balón en profundidad por bajo o por alto respectivamente, a un compañero de equipo que inicia un desmarque.



CENTRO AL ÁREA
PULSAR ●, una, dos o tres veces.
Enviamos un balón al área por alto, a media altura o raso (por ese orden), en busca de un delantero desmarcado que lo remate.



PARED
PULSAR L1+✖, y a continuación ▲ ó ●.
Pasamos el balón a un compañero y éste nos lo devuelve por bajo o por alto respectivamente. Esto descoloca mucho a los rivales.



PASE DE CABEZA
PULSAR ✖ + EL BOTÓN DE DIRECCIÓN, justo antes de recibir un balón por alto.
Cabeceamos la pelota en dirección a un compañero cercano. Un buen modo de rasear el juego.

3. LOS TIROS

La salsa del fútbol son los goles, y para marcarlos, antes hay que aprender a chutar con peligro.

CONSEJOS PREVIOS

1 SI LA POSICIÓN DE TIRO NO ES BUENA o nos estorba algún defensa, es difícil que el balón llegue a buen puerto. Es mejor alargar un pelín la jugada y asegurarnos de tener una posición franca para el disparo.

2 TENED EN CUENTA si el jugador es diestro o zurdo, pues eso también influye en la calidad del disparo.

3 UN JUGADOR QUE VIENE DE RECORRERSE TODO EL CAMPO contrario con el balón llegará agotado y probablemente no dispare a puerta con mucha precisión.

4 LA BARRA DE ENERGÍA NO MIDE LA POTENCIA, sino más bien la altura del disparo. Para chutar con fuerza no hace falta llenar la barra, basta con un toque seco al botón de tiro y nos saldrá un tiro potente.

5 LA VASELINA CORTA no resulta demasiado efectiva en esta entrega, pues el portero llega a despejarla con bastante frecuencia.

6 PARA CAZAR UN CENTRO EN EL ÁREA es importante mover justo antes al rematador y ganarle así la posición al defensa.

EL MEJOR EN EL TIRO



ADRIANO
Este delantero brasileño del Inter no se conforma con ser la imagen del juego, sino que además pega unos cañonazos que da gusto. Con él es peligroso tirar a puerta desde casi cualquier posición.



TIRO NORMAL
PULSAR ■ + LA DIRECCIÓN A LA QUE QUERAMOS APUNTAR.
Chutamos a puerta, ya sea desde lejos o a bocajarro, en una posición clara o por sorpresa.



TIRO AJUSTADO
PULSAR ■ + LA DIRECCIÓN A LA QUERAMOS APUNTAR, mientras mantenemos pulsado R2.
Realizamos un tiro más ajustado a los palos, aunque bajo riesgo de marcharse fuera.



VASELINA CORTA
PULSAR ■ y a continuación R1.
Picamos un poco la bola para intentar superar al portero cuando sale por bajo. Un gesto técnico que, cuando sale, queda precioso.



VASELINA LARGA
PULSAR L1+■
Picamos con fuerza la bola para intentar superar al portero cuando sale por alto.



REMATE
PULSAR ■ cuando nos vaya a llegar el balón.
Golpeamos la pelota de volea, de cabeza o de chilena, según a qué altura nos llegue.



CENTRO-CHUT
PULSAR ● tres veces.
Con picardía, centramos fuerte, raso y cerrado esperando que un rebote mande al balón a gol.

4. LA DEFENSA

Cuando nos enfrentamos a los mejores cracks del deporte rey, también toca ponerse el traje de faena.



CONSEJOS PREVIOS

1 ES MUY IMPORTANTE CONSULTAR EL RADAR antes de tomar decisiones en defensa, para saber si somos el último defensor, si hay algún contrario desmarcado...

2 CONVIENE APRENDER A DOMINAR LA ENTRADA SUAVE, pues la fuerte es a veces necesaria, pero nos puede traer más de un disgusto en forma de tarjeta roja.

3 AL IGUAL QUE EN ATAQUE, podemos encarar al rival en defensa (con R2), lo cual es muy útil para controlar mejor a nuestro jugador.

4 MUCHO CUIDADO CON EL JUEGO POR BANDAS, sobre todo si os enfrentáis a la CPU, pues por ahí llegan gran parte de sus goles. No dejéis que centren con comodidad.

5 AUNQUE ACONSEJAMOS SACAR EL BALÓN JUGADO, cuando haya un balón suelto en el área no os lo penséis: un buen patadón y listo.

6 DEBÉIS CONTAR CON EL PORTERO COMO UN DEFENSOR MÁS, pues una salida a tiempo puede ahorraros muchos problemas. Apoyaos en el radar para decidir si salís o no.



PUYOL
Titular indiscutible en el Barça y en la Selección, este central es todo un seguro de vida para cualquier equipo. Es rápido, va bien de cabeza, y es capaz de plantar cara a los mejores delanteros del mundo.



ENTRADA SUAVE
PULSAR ✖.
Metemos la pierna intentando robar el balón al rival. Aunque las bauticemos como "suaves", pueden dar con los huesos del rival en el suelo, así que mucho cuidado.



ENTRADA FUERTE
PULSAR ●.
Nos deslizamos por el suelo para intentar cortar el avance del contrario. Incluso tocando el balón, el árbitro puede considerar que hemos cometido falta.



DESPEJE
PULSAR ■ en posesión del balón o justo antes de recibirlo.
Enviamos el balón lejos de nuestro área, bien con el pie o con la cabeza, según la situación.



PRESIÓN
MANTENER PULSADO ✖.
Encimamos al atacante que tenga la pelota, para quitársela u obligarle a soltarla.



AYUDA
MANTENER PULSADO ■.
Hacemos que un compañero controlado por la CPU presione al contrario y provocar así un "2 contra 1".



SALIDA DEL PORTERO
MANTENER PULSADO ▲.
Hacemos que nuestro portero corra hacia el balón para intentar atraparlo o despejarlo.

5. LOS SAQUES

Para muchos entrenadores, estas jugadas son la clave del éxito. A ver si para vosotros también.

CONSEJOS PREVIOS

1 PARA FALTAS MUY PEGADAS A LA LÍNEA DEL ÁREA es mejor utilizar un lanzamiento colocado, mientras que, para faltas lejanas, es mejor un lanzamiento potente.

2 PARA DEFENDER FALTAS MUY PEGADAS A LA LÍNEA DEL ÁREA, es mejor hacer que la barrera corra hacia el balón, mientras que, para faltas lejanas, es preferible saltar.

3 CUANDO EL CÓRNER SE SACA DESDE EL PERFIL BUENO DEL LANZADOR, es mejor mandar el balón al primer palo, pero si es desde el otro perfil, buscad el punto de penalti.

4 TANTO PARA REMATAR COMO PARA DEFENDER UN CÓRNER, es importante mover al jugador antes de que le llegue el balón, para ganarle así la posición al rival.

5 TENED CUIDADO AL SACAR EN CORTO CON EL PORTERO, pues vuestro oponente puede seguir moviendo a sus delanteros y anticiparse al receptor del saque.

6 LOS SAQUES DE BANDA LARGOS equivalen normalmente a rifar el balón, así que apostad por los saques en corto. Son más previsibles, pero también mucho más fiables.

EL MEJOR EN EL SAQUE



JUNINHO
Cuando la defensa rival se resiste a caer y el partido parece más complicado que nunca, un balón de este brasileño supera la barrera y acaba en el fondo de las mallas. Un verdadero "francotirador".



FALTAS
PULSAR ■ + EL BOTÓN DE DIRECCIÓN.
Podemos chutar con efecto a la derecha (→) o a la izquierda (←), más fuerte (↑) o más colocado (↓). Todo depende de la posición del balón.



SAQUE RÁPIDO
PULSAR L1+R1 nada más señalarse la falta.
Sacamos por sorpresa y pasamos el balón a un compañero, sin dar a tiempo al rival a colocarse. Es una de las novedades de esta entrega.



BARRERA
PULSAR ■, ✖ ó ● para estorbar el lanzamiento.
Podemos saltar (■), correr hacia el balón (●) o quedarnos quietos (✖). No garantiza interceptar el balón, pero dificulta las cosas al lanzador.



CÓRNERS
PULSAR ● ó ✖, + EL BOTÓN DE DIRECCIÓN.
Podemos sacar en corto (✖) o centrar al área (●) dándole efecto a la derecha (→) o a la izquierda (←). Tened en cuenta la pierna buena del lanzador.



SAQUE DE BANDA
PULSAR ✖ ó ●.
Mandamos el balón a un compañero cercano (✖) o lejano (●). Cuando están pegadas al área rival, estas jugadas pueden ser más peligrosas de lo que parecen.



SAQUE DE PUERTA
PULSAR ✖, ● ó R1, + LA DIRECCIÓN A LA QUE QUERAMOS SACAR.
Sacamos en corto (✖) o en largo (●), o echamos la bola al pie y la sacamos jugada (R1).

6. TÁCTICAS Y OTROS MOVIMIENTOS

Un buen trabajo desde el banquillo puede facilitaros mucho las cosas durante los partidos.



CONSEJOS PREVIOS

1 **TAN IMPORTANTE ES** tener gente arriba como tener jugadores atrás para sacar la bola, así que no os volváis locos con tácticas "mega-ofensivas".

2 **CONVIENE ACOSTUMBRARSE** a jugar siempre con la misma táctica, pues nos permitirá jugar poco a poco de forma más rápida e intuitiva.

3 **PARA TENER UN MAYOR CONTROL SOBRE EL EQUIPO,** es aconsejable poner el "Nivel ataque-defensa" en modo manual, para decidir nosotros mismos si queremos volcarnos o encerrarnos.

4 **LA FLECHA SITUADA JUNTO AL NOMBRE DEL JUGADOR** indica su estado de forma, desde excelente (flecha roja y hacia arriba) hasta pésimo (flecha gris y hacia abajo).

5 **PARA ELEGIR A VUESTRO LANZADOR DE FALTAS,** fijaos en las cualidades de todos ellos y seleccionad al que más puntuación tenga en "Precisión de saques de falta".

6 **EN LA LIGA MÁSTER ES IMPORTANTE HACER ROTACIONES,** para evitar que el progreso de los suplentes se estanque y luego no den la talla.



TÁCTICA RECOMENDADA: 4-4-2 (C3)
La clave de esta táctica está en el doble pivote en el centro del campo. Nos permite sacar la bola con comodidad, ganar balones sueltos en la frontal del área, y uno de los dos pivotes suele descolgarse para sorprender llegando desde atrás.

LAS CLAVES



VARIANTES TÁCTICAS
PULSAR L1 ó R1 mientras elegimos la táctica.
Elegimos entre diferentes variantes de la misma formación: en paralelo, volcados a una banda...



ANÁLISIS DEL JUGADOR
PULSAR R2 mientras elegimos la alineación.
Veremos las cualidades de los jugadores al detalle, en cuanto a pase, disparo, defensa, balón parado...



ACTITUD DEL EQUIPO
PULSAR L2+R1 ó R2.
Cambiamos entre los distintos niveles de actitud del equipo, desde defensivo hasta ofensivo.



ESTRATEGIAS
PULSAR L2+✖, ■, ▲ ó ●.
Ponemos en práctica la estrategia asignada a cada uno de estos botones: a la contra, fuera de juego...

OTROS MOVIMIENTOS



CONTROL
MANTENER PULSADO R2 mientras recibimos.
Nos colocamos lo mejor posible para acomodar la pelota y conseguir un control más preciso.



DEJARLA PASAR
MANTENER PULSADO R1 (SIN NINGUNA DIRECCIÓN) cuando vayamos a recibir la bola.
Dejamos pasar el balón por debajo de las piernas.

LOS MEJORES TRUCOS para vuestros juegos favoritos

Este mes hemos elaborado una impresionante recopilación de los mejores trucos para los juegos más atractivos del momento. Buscad en la sección que corresponda a vuestra consola, porque seguro que encontráis el que necesitáis. ¡Disfrutadlos a tope!

LOS JUEGOS

PLAYSTATION 2

Ace Combat Zero: Belkan War



LAS MEDALLAS
Haz lo que aquí te indicamos para obtener las diferentes medallas del juego:

CAMPANA DE LIBERACIÓN
- Pásate la misión 6.

ESPADA ROTA
- Pásate la misión 9.

RAGNAROK
- Pásate la misión 15 con rango S.

EL DIOS DE ANNWN
- Pásate la misión 17 habiendo destruido todos los objetivos.

AS DE BRONCE
- Destruye a 200 enemigos.

AS DE PLATA
- Destruye a 500 enemigos.

AS DE ORO
- Destruye a 1000 enemigos.

AS SOLDADO
- Pásate el juego como Soldado.

AS MERCENARIO
- Pásate el juego como Mercenario.

ALA DE BRONCE
- Consigue un rango S en todas las misiones, con los tres estilos As y en dificultad normal.

ALA DE PLATA
- Consigue un rango S en todas las misiones, con los tres estilos As y en nivel Difícil.

ALA DE ORO
- Consigue un rango S en todas las misiones, con los tres estilos As y en dificultad Experto.



TIRADOR
- Destruye 5 aviones enemigos usando sólo las armas normales.

TIRADOR DE PRECISIÓN
- Destruye 15 aviones enemigos usando sólo las armas normales.

TIRADOR EXPERTO
- Destruye 50 aviones enemigos usando sólo las armas normales.

CABALLERO SUPREMO
- Pásate el juego con la flecha a la derecha del Medidor de Estilo.

MERCENARIO SUPREMO
- Pásate el juego con la flecha a la derecha del todo del Medidor de Estilo.

SOLDADO SUPREMO
- Pásate el juego con la flecha en el centro del Medidor de Estilo.

Armored Core: Last Raven

CABINA EN VISTA SUBJETIVA
Pásate las 75 misiones del juego. Después de eso, inicia una partida y pulsa Start para acceder a la pausa. Entonces, pulsa Start y Select a la vez . La vista pasará a ser en primera persona. Mucho más espectacular ahora, ¿a que sí?

Atelier Iris 2

BONUS POR PASARTE EL JUEGO
Completa el juego una vez y salva la partida. Ahora, en la pantalla de título habrá una opción de extras, que incluye un modo Teatro o la Lista de Nombres.



LA PRUEBA DEFINITIVA
Pásate las 19 pruebas del Nido del Dragón más las diez pruebas extra (que se liberan al pasarte el juego) para acceder a la Prueba Definitiva, que pondrá a prueba tu pericia.

Bratz 2

CONSEGUIR UN TRAJE EXTRA
En el ordenador de la oficina de las Bratz, escribe el password SKATIN y conseguirás un traje nuevo para añadir al vestuario.



Caballeros del Zodiaco: Hades

TODOS LOS PERSONAJES
Esto es lo que tienes que hacer para liberar todos los personajes ocultos del juego.

AFRODITA DE ORO
- Pásate el modo arcade con Afrodita.

AFRODITA, SAGA, SHURA Y CAMUS ESPECIALES
- Vence a Mefisto mientras controlas a Mu en el modo principal.



MEFISTO ESPECIAL
- Vence a Mefisto mientras controlas a Seiya en el modo principal.

AIACOS
- Supera la minihistoria de Aiacos en el Hades.

AIOLOS
- Pásate 30 combates en el modo Batalla Eterna.

AIORIA
- Llega hasta él en el modo principal.

ALDEBARÁN
- Llega hasta él en el modo principal.

CABALLERO DE GÉMINIS
- Llega hasta él en el modo principal.

CAMUS DE ORO
- Pásate el modo arcade con Camus.

DOHKO
- Llega hasta él en el modo principal.

HYOGA, IKKI, SHYRYU, SHUN Y SEIYA CON LAS ROPAS FINALES
- Vence a Radamantis con Seiya en el modo principal.

HYOGA DE ACUARIO
- Véncele en el modo arcade.

HYOGA DE ORO
- Pásate el modo arcade con Hyoga.



IKKI DE ORO
- Pásate el modo arcade con Ikki.

MARIN
- Supera 10 combates en el modo Batalla Eterna.

MEFISTO DE ORO
- Pásate el modo arcade con Mefisto.

MILO
- Llega hasta él en el modo historia.

MINOS
- Llega hasta él en el modo historia.

MU
- Llega hasta él en el modo historia.

ORFEO
- Véncelo con Seiya en el modo historia.

RADAMANTIS
- Véncelo con Mu en el modo historia.

SAGA DE ORO
- Pásate el modo arcade con Saga.

SEIYA DE ORO
- Pásate el modo arcade con Seiya.

SEIYA DE SAGITARIO
- Véncelo en el modo arcade.

SEIYA Y SHIRYU CON ROPAS ORIGINALES
- Pásate el modo Batalla Relámpago en, como mucho, 5 ó 6 minutos.

SHAINA
- Supera 20 combates en el modo Batalla Eterna.



SHAKA
- Llega hasta él en el modo Historia.

SHION
- Véncelo con Shiryu en el modo Historia.

SHIRYU DE LIBRA
- Véncelo en el modo arcade.

SHIRYU DE ORO

SCARFACE

TRUCOS EN LA PAUSA
Pausa la partida, accede al apartado de trucos en el menú y escribe cualquiera de las siguientes expresiones para activar el truco que corresponda en cada caso:

FLYSTRT
- Eliminar la presión policial.

NOBALLS
- Eliminar la presión de las bandas.

FPATCH
- Rellenar el medidor de furia.

DONUT
- Aumentar la presión policial.

GOBALLS
- Aumentar la presión de las bandas.

KILLTONY
- Matar a Tony.

AMMO
- Munición al máximo.

MEDIK
- Rellenar la salud.

BLACK
- Tony con traje negro.

BLUESH
- Tony con traje azul y gafas de sol.

GRAY
- Tony con traje gris.

GRAYSH
- Tony con traje gris y gafas de sol.

HAWAII
- Camiseta hawaiana.

HAWAIIG
- Camiseta hawaiana y gafas de sol.

TUNEME
- Música: "The World is Yours".

TBURGLR
- El vehículo que conduces se repara.

BUMMER
- Aparece un 4x4 Stampede.

OLDFAST
- Aparece un Ariel MK III.

666999
- Aparece un Bacinari.

DOZER
- Aparece un Bulldozer.

MARTHA
- Cambiar el momento del día.

ENVÍA TUS TRUCOS

Manda o solicita trucos escribiendo a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/Los Vascos nº 17. 28040 Madrid Indicando en el sobre: Trucos
- trucoslectores.hobbyconsolas@axelspringer.es
- trucosalacarta.hobbyconsolas@axelspringer.es

- Pásate el modo arcade con Shiryu.
SHUN DE ORO
- Pásate el modo arcade con Shun.
SHURA DE ORO
- Pásate el modo arcade con Shura.

■ MODELOS 3D
Con cualquier personaje, pásate 10 combates en el modo Batalla Eterna para ver su modelo 3D dentro del modo Vacaciones Zodíaco.

Devil May Cry 3: Special Edtion

■ ELEMENTOS DESBLOQUEABLES
Cumple estas tareas para obtener todas las ventajas del juego.
MODO VERGIL
- Pásate el juego con Dante o usa una Memory Card con una partida salvada de «Devil May Cry 3».
MODO FÁCIL
- Muere 3 veces en el modo Normal.
MODO DIFÍCIL
- Pásate el modo Normal.
MODO MUY DIFÍCIL
- Pásate el modo Difícil.
MODO PALACIO SANGRIENTO
- Pásate el juego con Dante o usa una Memory Card con una partida salvada de «Devil May Cry 3».
CABALLERO OSCURO LEGENDARIO
- Pásate el modo Difícil.
VERGIL SÚPER CORRUPTO
- Pásate el modo Vergil Must Die (Vergil Debe Morir).
SÚPER DANTE
- Pásate el juego en el modo Dante Must Die



(Dante Debe Morir)
SÚPER VERGIL
- Pásate el Palacio Sangriento..
MODO CIELO O INFIERNO
- Pásate el modo Dante Must Die (Dante Debe Morir).
DANTE SIN GABARDINA
- Pásate el modo Fácil o Normal.
VERGIL SIN GABARDINA



- Pásate el modo Fácil o Normal con Vergil.
DANTE AL ESTILO «DEVIL MAY CRY 1»
- Pásate el modo Normal.
DANTE SIN GABARDINA AL ESTILO «DEVIL MAY CRY 1»
- Pásate el modo Difícil.

Digital Devil Saga

■ NUEVO JUEGO+
Pásate el juego una vez. Después de ver el final y la secuencia de créditos, el juego te preguntará si quieres salvar la partida. Di que sí y vuelve al menú principal. Carga el archivo que has salvado y empezarás en el nivel 1 pero con todos los mantras y movimientos



que habías aprendido. Además, podrás aprender a usar la Forma Humana y habrá un nuevo jefe final para vencer.

El Código Da Vinci

■ CONTRASEÑAS PARA LAS MEJORAS
Escribe estos passwords en el menú de opciones para liberar todas las ventajas:

TODAS LAS BONIFICACIONES
Et In Arcadia Ego



TODA LA BASE DE DATOS VISUALES
Apocrypha
DOBLE DE SALUD
Sacred Femenine
SALUD INFINITA
Vitruvian Man
SELECCIONAR NIVEL
Clos Luce 1519
MATAR DE UN GOLPE
Phillips Exeter
MATAR DE UN TIRO
Royal Holloway

Flatout 2

■ PASSWORDS ESPECIALES
En el apartado de extras, accede a la opción de introducción de código y escribe los siguientes. ¡Ya verás que bien te sienta!



GIVEPIX
- Todos los coches y un millón de créditos.
GIVEALL
- Todas las pistas.
EL PUEBLO
- Big Rig.
RAIDERS
- Camión Big Rig.
WOTKINS
- Coche flatmobile.
GIVECASH
- Mucho dinero.
BIGTRUCK
- Coche mafioso.
RUTTO
- Coche de "tío chungo".
KALJAKOPPA
- Coche cohete.
GIVECARPLZ
- Autobús de la escuela.

Forbidden Siren 2

■ UN PAR DE EXTRAS
Haz estas dos tareas para conseguir dos regalitos muy chulos:

TRUCOS DE LOS LECTORES

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Kingdom Hearts II

Hola, mi nombre es Eric y es la primera vez que os ecribo, a pesar de que os sigo desde hace muchos años. El truco o tontotruco (como lo queráis llamar) es este:
Cuando te encuentras en el mundo de El Rey León, llega hasta el momento en el que te tienes que enfrentar al fantasma del malvado Scar. Hay un sitio en el que te puedes entrenar siempre que quieras, ya que puedes conseguir más o menos 11.300 puntos de experiencia siempre. Este sitio es el cubil del rey, subiendo a la azotea donde se enfrentaban Simba y Scar en la película. Pues bien, en ese sitio hay un buen montonazo de Sincorazón amarillos (de esos que se parecen a abejas) volando. Ahora viene lo bueno. Cuando te los has cargado a todos (cosa que no cuesta mucho) vuelve a entrar en el cubil y entonces vuelven a estar todos otra vez, de manera que puedes conseguir otra vez un montonazo de experiencia. Más o menos en una hora y pico de entrenamiento allí subí del nivel 41 al 51 y siempre es de gran ayuda saber una manera de conseguir experiencia extra, je, je.

Eric (e-mail)



MINIJUEGO DE ANIQUILACIÓN
- Pásate todas las misiones, incluidos los objetivos secundarios y liberarás este nuevo nivel, en el que manejas a un Shibito.
JUEGO CON LOS KUNITORIS
- Consigue el archivo número 79 durante la fase de Mamoru Itsuki en el Ala Brillante (15:00). El minijuego estará disponible en el menú superior.

Formula One 06

■ COCHES CLÁSICOS
Si haces lo que ahora te indicamos, podrás liberar modelos clásicos para utilizar en el modo Contrarreloj.
ALFA ROMEO 158
- Gana el modo Carrera o el modo Campeonato Mundial.
LOTUS 49C



- Gana un fin de semana de carreras.
WILLIAMS FW06
- Consigue unos tiempos de bronce en todas las pistas del modo Contrarreloj.
WILLIAMS FW18
- Consigue unos tiempos de plata en todas las pistas del modo Contrarreloj.

■ CIRCUITO DE JEREZ
No podía faltar este clasicazo. Consigue unos tiempos de plata en todas las pistas del modo Contrarreloj y será tuyo.

Grand Theft Auto Liberty City Stories

■ COMBINACIONES DE BOTONES
Aaah, bendita saga. Estamos pensando en ponerle un monumento. ¡La de trucos que tienen todos sus episodios! Y este caso no es una excepción. Pulsa las siguientes combinaciones de botones en mitad de una partida para que surtan efecto:
- SET DE ARMAS 1
↑, ■, ■, ↓, ←, ■, ■, →.
- SET DE ARMAS 2
↑, ●, ●, ↓, ←, ●, ●, →.
- SET DE ARMAS 3
↑, X, X, ↓, ←, X, X, →.
- TODAS LAS LUCES EN VERDE
▲, ▲, R1, ■, ■, L1, X, X.
- TODOS LOS VEHÍCULOS TIENEN EFECTO PULIDO
▲, R1, L1, ↓, ↓, R1, R1, ▲.
- COCHES NEGROS
●, ●, R1, ▲, ▲, L1, ■, ■.
- COCHES BLANCOS
X, X, R1, ●, ●, L1, ▲, ▲.
- CABEZONES
↓, ↓, ↓, ●, ●, X, L1, R1.
- TRAJE DE TRANSEÚNTE ALEATORIO
L1, L1, ←, L1, L1, →, ■, ▲.
- CONDUCTORES AGRESIVOS
■, ■, R1, X, X, L1, ●, ●.
- EL TRANSEÚNTE MÁS CERCANO SE MONTA EN TU COCHE
X, ■, ↓, X, ■, ↑, R1, R1.



- LA GENTE TE SIGUE
↓, ↓, ↓, ▲, ▲, ●, L1, R1.
- LA GENTE TE ATACA
L1, L1, R1, L1, L1, R1, ↑, ▲.
- LA GENTE TIENE ARMAS
R1, R1, L1, R1, R1, L1, →, ●.
- BATALLA CAMPAL
L1, L1, R1, L1, L1, R1, ←, ■.
- LOS COCHES VAN

EL TONTOTRUCO

Metal Gear Solid 3: Subsistence

■ DISTRAER A VOLGIN
Captura una rana viva y déjala en tu inventario. Cuando tengas el combate contra el coronel Volgin, equípate la rana como si fuera un arma y suéltala. Después de decir unas palabras, Volgin se entretendrá con ella mientras intenta matarla. Aprovecha que está distraído mientras hace el tonto para darle algunos tiritos extra. Oye, esto no es tan "tontotruco"...

■ LOS MODELOS DE CAPTURA DE MOVIMIENTO
Cuado aparezca el nombre de un personaje durante una escena introductoria, presiona el botón Círculo. En vez del nombre del actor de doblaje de ese personaje en cuestión, aparecerá el del actor de captura de movimientos que ha participado para ese personaje. Para los que lo quieran saber todo.

■ MATAR A THE END FÁCILMENTE
Este truquillo se mantiene del juego anterior. Para no tener que enfrentarte a The End, salva la partida en su batalla y sal del juego. En el reloj interno de la consola, cambia la fecha para que conste como que han transcurrido un par de años años. Ahora, carga la partida y descubrirás que The End se ha muerto de viejo y no hace falta luchar con él. ¡Pero eso es hacer trampa, consolega!



SOBRE EL AGUA
●, X, ↓, ●, X, ↑, L1, L1.
- DESTRUIR TODOS LOS COCHES
L1, L1, ←, L1, L1, →, X, ■.
- LAS RUEDAS DE LAS MOTOS CRECEN
●, →, X, ↑, →, X, L1, ■.
- TIEMPO DESPEJADO
↑, ↓, ●, ↑, ↓, ■, L1, R1.
- NIEBLA ESPESA
↑, ↓, ▲, ↑, ↓, X, L1, R1.
- TIEMPO NUBLADO
↑, ↓, X, ↑, ↓, ▲, L1, R1.
- TIEMPO LLUVIOSO
↑, ↓, ■, ↑, ↓, ●, L1, R1.
- TIEMPO SOLEADO
L1, L1, ●, R1, R1, ■, ▲, X.
- SUICIDARSE
L1, ↓, ←, R1, X, ●, ↑, ▲.
- CRÉDITOS DEL JUEGO
L1, R1, L1, R1, ↑, ↓, L1, R1.
- RELOJ MÁS RÁPIDO
L1, L1, ←, L1, L1, →, ●, X.
- JUEGO MÁS RÁPIDO
R1, R1, L1, R1, R1, ↓, X.
- JUEGO MÁS LENTO
R1, ▲, X, R1, ■, ●, ←, →.
- JUEGO BOCA ABAJO
↓, ↓, ↓, X, X, ■, R1, L1.
- JUEGO BOCA ABAJO 2
X, X, X, ↓, ↓, →, L1, R1.
- BOCA ARRIBA
▲, ▲, ▲, ↑, ↑, →, L, R.
- ARMADURA A TOPE
L1, R1, ●, L1, R1, X, L1, R1.
- SALUD A TOPE
L1, R1, X, L1, R1, ■, L1, R1.
- GANAS 250.000 DÓLARES
L1, R1, ▲, L1, R1, ●, L1, R1.



- LA POLI NO TE PERSIGUE
L1, L1, ▲, R1, R1, X, ■, ●.
- AUMENTAR EL NIVEL DE BÚSQUEDA POLICIAL
L1, R1, ■, L1, R1, ▲, L1, R1.
- AUMENTAR EL INTERÉS DE LOS MEDIOS
L1, ↑, →, R1, ▲, ■, ↓, X.
- TRACCIÓN PERFECTA
L1, ↑, ←, R1, ▲, ●, ↓, X.
- TANQUE RHINO
L1, L1, ←, L1, L1, →, ▲, ●.
- CAMIÓN DE LA BASURA
▲, ●, ↓, ▲, ●, ↑, L1, L1.

■ RECOMPENSAS POR LOS PAQUETES...
Tienes que encontrar las cantidades de paquetes que te indicamos para obtener las recompensas correspondientes:
PISTOLA EN EL PISO FRANCO
- 10 paquetes.
ESCOPETA EN TODOS LOS PISOS FRANCOS
- 20 paquetes.
ARMADURA EN TODOS LOS PISOS FRANCOS
- 30 paquetes.
MP5 EN TODOS LOS PISOS FRANCOS
- 40 paquetes.
PYTHON EN TODOS LOS PISOS FRANCOS
- 50 paquetes.
M4 EN TODOS LOS PISOS FRANCOS
- 60 paquetes.
RIFLE DE FRANCOTIRADOR EN TODOS LOS PISOS FRANCOS
- 70 paquetes.
LANZALLAMAS EN TODOS LOS PISOS FRANCOS
- 80 paquetes.
LANZACOHETES EN TODOS LOS PISOS FRANCOS
- 90 paquetes.
50.000 DÓLARES
- 100 paquetes.

■ ...Y RECOMPENSAS POR OTRAS TAREAS
Haz todo lo que ahora



te indicamos para sacar los diferentes extras de la aventura:
TRAJE DE LEONE
- Ve hasta tu casa al principio del juego y colócate sobre el icono de cambio de ropa.
MONO
- Acaba todas las misiones del modo Historia.
LA ARMADURA AUMENTA A 150 PUNTOS
- Completa el nivel 12 en las misiones de vigilante.
TRAJE DE ANTONIO
- Completa la misión "Haciendo a Toni".
BICKLE DEL 76
- Lleva a 100 clientes a su destino en las misiones de taxista.
PCJ 600 ANTIBALAS
- Lleva la moto de Wayne en la misión "Calor en Moto".
TRAJE DE CHÓFER
- Completa la misión de la Montaña Rusa.
TRAJE DE MASCOTA
- Pásate Slash TV 2 veces.
TRAJE DE SALTO DRAGÓN
- Completa la misión "Loco 69".
25 PUNTOS DE SALUD EXTRA
- Completa el nivel 10 en las misiones de reparto de fideos de Noodle Punk, en Portland.
OTROS 25 PUNTOS DE SALUD EXTRA
- Completa el nivel 10 en las misiones de reparto de pizzas de Joe´s Pizza, en Staunton Island.



EL FUEGO NO TE HACE DAÑO
- Completa el nivel 12 en las misiones de bombero.
HALLENBACH GT
- Pásate el nivel 4 de las misiones de vendedor de coches.
CONSIGUES 4.000 DÓLARES EN CAPITAL AUTOS
- Pásate el nivel 6 de las misiones de vendedor de coches.
GANAS CUATRO VECES LO NORMAL POR LOS COCHES DE LA CHATARRERÍA
- Pásate el reto de la moto de la chatarrería.
BARCO SPEEDER EN LOS PUERTOS DE PORTLAND, MUNICIÓN INFINITA, TANQUE RHINO EN FT. STAUNTON Y LOS COCHES SUFREN EL DOBLE DEL DAÑO NORMAL
- Completa el juego al cien por cien.
DINERO EN "HOGS & COGS"
- Vende 40 motos en Belleville Park, en Staunton Island.

Kingdom Hearts II



■ CONSEGUIR LAS INVOCACIONES
Haz lo siguiente para conseguir las diferentes invocaciones. ¡No veas lo poderosas que son!
CHICKEN LITTLE
- Lo consigues en el Bosque de los 100 Acres, después de la segunda escena del mundo.
GENIO
- Derrota a Volcán y Ventisca.
PETER PAN
- Está en el Cementerio de Barcos, en la segunda visita a Port Royal.
STITCH
- En el vestíbulo que lleva a la sala de ordenadores de Bastión Hueco, después de que obtengas la Forma Maestra.



King of Fighters: NeoWave

■ ACCEDER A LOS PERSONAJES OCULTOS
Juega en el modo Endless y liberarás a estos personajes (algunos están disponibles sin tener que hacer esto). Luego, en la pantalla de selección de personaje pulsa R1



sobre el personaje que corresponda para sacar al nuevo luchador:
ANGEL
- Pulsa R1 sobre Kula.
GEESE
- Pulsa R1 sobre K´.
KIM
- Pulsa R1 sobre Jhun.
KUSANAGI
- Pulsa R1 sobre Kyo.
MAY LEE
- Pulsa R1 sobre Chang.
OROCHI CHRIS
- Pulsa R1 sobre Chris.
OROCHI SHERMIE
- Pulsa R1 sobre Shermie.
OROCHI YASHIRO
- Pulsa R1 sobre Yashiro.
RAMON
- Pulsa R1 sobre Maxima.
RUGAL
- Pulsa R1 sobre Saisyu.
SETH
- Pulsa R1 sobre Shingo.
VANESSA
- Pulsa R1 sobre Whip.

King of Fighters: Maximum Impact 2

■ PERSONAJES OCULTOS
Pásate el juego con un personaje distinto cada vez para sacar a los diferentes personajes ocultos. Éstas son las veces que has de hacerlo:
ARMOR RALF
- 12 veces.
B. JENET
- 5 veces.

FIO
- 3 veces.
HANZO HATTORI
- 4 veces.
HYENA
- 13 veces.



JIVATMA
- 14 veces.
KIM KAPHWAN
- Una vez.
KYO KUSANAGI CLÁSICO
- 10 veces.
LILLY KANE
- 7 veces.
MR. KARATE
- 11 veces.
NIGHTMARE GEESE
- 6 veces.
NINON BEART
- 8 veces.
RICHARD MYER
- 2 veces.
WILD WOLF
- 9 veces.

■ CONSEGUIR MÁS ESCENARIOS

Cumple las siguientes tareas en el orden que te indicamos para sacar ocho escenarios nuevos que están muy bien:
ESCENARIO 1
- Pásate el modo Historia.
ESCENARIO 2
- Pásate las 50 primeras misiones fáciles.
ESCENARIO 3
- Pásate las cincuenta últimas misiones fáciles.
ESCENARIO 4
- Pásate las 50 primeras misiones difíciles.
ESCENARIO 5
- Pásate las cincuenta últimas misiones difíciles.
ESCENARIO 6
- Pásate el escenario 60 del modo Quest Survival.
ESCENARIO 7
- Pásate el escenario 120 del modo Quest Survival.
ESCENARIO 8
- Pásate el escenario 200 del modo Quest Survival.



Lego Star Wars 2

■ PASSWORDS ESPECIALES

Ve a la cantina de Moss Eisley e introduce los siguientes passwords para liberar los contenidos correspondientes:
UCK868
- Soldado de playa.
BEN917
- Ben Kenobi (fantasma).
VHY832
- Guardia de Bespin.
WTY721
- Bib Fortuna.



HLP221
- Boba Fett.
BNC332
- Soldado de la Estrella de la Muerte.
TTT289
- Ewok.
YZF999
- Guardia gamoreano.
NFX582
- Droide Gonk.
SMG219
- Moff Tarkin.
NAH118
- Greedo.
YWM840
- Han Solo con capucha.
NXL973
- IG-88.
MMM111
- Guardia imperial.
BBV889

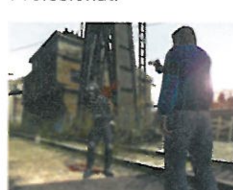


- Soldado imperial.
VAP664
- Piloto imperial.
CVT125
- Espía imperial.
JAW499
- Jawa.
UUB319
- Lobot.
SGE549
- Guardia de palacio.
CYG336
- Piloto rebelde.
EKU849
- Tropa rebelde de Hoth.
YDV451
- Tropa de arena.
GBU888
- Tropa de esquife.
NYU989
- Tropa de nieve.
PTR345
- Stormtrooper.
HHY382
- El Emperador.
HDY739
- TIE Fighter.
NNZ316
- Piloto de TIE Fighter.
QYA828
- TIE Interceptor.
PEJ821
- Cazador Tuskan.
UGN694
- Ugnaught.

Reservoir Dogs

■ EXTRAS

Pásate el juego con las siguientes calificaciones, luego ve al menú de extras y activa la opción:
ARIETE
- Consigue el rango Profesional.



ANTIBALAS
- Consigue el rango Profesional.
A TOPE DE TODO
- Consigue el rango Psicópata.
SIN TIEMPO
- Consigue el rango Criminal Profesional.

Samurai Warriors 2

■ MÁS PERSONAJES

Cumple estas tareas si quieres tener a todos los personajes.
AZAI NAGAMASA
- Pásate el modo Musou con Oichi.
DATE MASAMUNE
- Pásate el modo Musou con Saika Magoichi.
HATTORI HANZOU
- Pásate el modo Musou con Fuuma Kotarou.
HONDA TADAKATSU
- Pásate el modo Musou con Tokugawa Ieyasu.
INAHIME
- Pásate el modo Musou con Honda Tadakatsu.
MAEDA KEIJI



- Pásate el modo Musou con Naoe Kanetsugu.
MIYAMOTO MUSASHI
- Libera a todos los demás personajes, sin incluir a Okuni y Ranmaru.
MORI RANMARU
- Completa la petición de Mori Ranmaru en 1F, la de Akechi Mitsuhide en 11F y 21F y la segunda de Mori Ranmaru en 31F.
NAOE KANETSUGU
- Pásate el modo Musou con Sanada Yukimura.
NENE
- Pásate el modo Musou con Toyotomi Hideyoshi.
NOUHIME
- Pásate el modo Musou con Oda Nobunaga.
ODA NOBUNAGA
- Pásate el modo Musou con Saika Nagoichi.
OKUNI
- Completa el modo Sugoroku.
SAIKA MAGOICHI
- Pásate el modo Musou con Akechi Mitsuhide.
SHIMA SAKON
- Pásate el modo Musou con Ishida Mitsunari.
SHIMAZU YOSHIHIRO
- Pásate el modo Musou con Tachibana Ginchiyo.
TAKEDA SHINGEN
- Pásate el modo Musou con Uesugi Kenshin.
TOYOTOMI HIDEYOSHI
- Pásate el modo Musou con Ishida Mitsunari.
UESUGI KENSHIN
- Pásate el modo Musou con Nanoe Kanetsugu.

Sensible Soccer 2006



■ MÁS BOTAS

Haz lo que te indicamos y conseguirás nuevas botas para tus futbolistas personalizados.
BOTAS AZULES
- Gana en la Premier League escocesa.

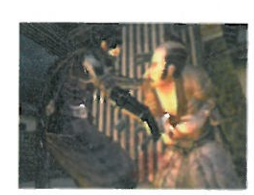


BOTAS DORADAS
- Gana la Copa Europea.
BOTAS VERDES
- Gana en la Primera División portuguesa.
BOTAS NARANJAS
- Gana en la Primera División holandesa.
BOTAS ROJAS
- Gana en la Primera División francesa.
BOTAS PLATEADAS
- Gana la copa EURO.
BOTAS BLANCAS
- Gana en la copa alemana.

Shinobido

■ MODO ESTÓMAGO DE ACERO

Pausa una partida cualquiera y mantén presionados L1 y L2. Sin soltarlos, pulsa Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Cuadrado. Oirás un sonido de confirmación. A partir de ese momento, tu personaje podrá comerse cualquier ítem que se encuentre, así que todos los ítems servirán para recuperar vida. Qué cosas más raras...



Splinter Cell: Double Agent

■ MODO ÉLITE

Completa el juego una vez y liberarás este nuevo nivel de dificultad, en el cual sólo tienes los instrumentos más



básicos para avanzar. Además, los enemigos serán implacables. ¡Sólo para los más hábiles!

Spy Hunter: Nowhere to Run

■ DESBLOQUEAR EL "SPY HUNTER" ORIGINAL

En el nivel "De Limpieza", llegs a una sala con una enorme tele de proyección. En una esquina veras una

RULE OF ROSE

■ MÁS TRAJES

Pásate el juego llegando al buen final y obtendrás una llave con forma de trébol de cuatro hojas. Cuando empieces una nueva partida con ese mismo archivo de salvado, la llave estará en tu cubo. Ahora podras acceder a la sala del trébol, donde hay trajes extra:
PROFESORA DE TENIS, LOLITA GÓTICA Y ENFERMERA
- Simplemente, llega al buen final.
TRAJE MARRÓN
- Mira en la silla de la habitación.
MUÑECA DE TRAPO CON RELLENO
- Encuentra los cuatro "Robots Rotos" en el episodio "La princesa de trapo cose".
PULPO CON CANGREJO
- Encuentra el Ticket Octubre en el episodio "Érase una vez".





TRUCOS A LA CARTA

Dragon Quest

J. Rogelio Perales (e-mail)
Hola. Tengo un pequeñito problema con este juego. Bueno, el problema es que estoy buscando la Aguja Envenenada para hacer el Anillo de Inmunidad y vendérselo a Timo Teo, pero no la encuentro por ningún lado. ¿Me harías el favor de decirme dónde encontrarla? Y, de paso, despejadme esta duda: ¿existe el Bastón de Ulises? Según dicen, si lo consigues te dan las recetas del pote y objetos raros. Muchas gracias por ayudarme :)

En realidad no es muy complicada de encontrar. Puedes comprar la Aguja Envenenada en la tienda de armas y armaduras de Bacará por 1.900 monedas de oro (recuerda que la tienda sólo abre durante el día). ¿El Bastón de Ulises? Pues no, no me suena para nada ese objeto. Amigo, no te creas todo lo que te dicen por Internet...

Kingdom Hearts

Guillermo Dolla (e-mail)
Hola, secreto personajillo que nos ayuda en la sección de trucos. Me llamo Guillermo y tengo un par de dudas sobre este juego:
- He leído en internet que hay un truco para este juego que hay que introducir en el menú principal. Me gustaría saber si existe de verdad, que ya me estoy hartando de ponerlo y no me funciona.
- También me gustaría saber cómo se puede derrotar a Cerbero en el coliseo del Olimpo. Un saludo a todos los redactores de Hobby Consolas.

Hola, secreto Guillermillo. Pues lamento decirte, al igual que al anterior lector, que ese truco es un bulo. No hay ninguna combinación que te proporcione salud infinita, poderes ni nada por el estilo. En cuanto a Cerbero, sí que puedo ayudarte. Lo primero es centrarse en una sola cabeza, así que centra la retícula con el "autofocus" en una de ellas. Las de los extremos son más sencillas de atacar. Colócate en un extremo y apártate cuando vaya a pegar una dentellada. Salta y haz combo con ataque aéreo. Repite esta mecánica y ten cuidado con los pisotones. Cuando eche una especie de líquido oscuro, ponte a correr y a esquivar a base de rodar por el suelo. Después de eso te lanzará bolas de fuego. Sigue rodando hasta que acabe. A continuación, vuelve al ataque. Ahora Cerbero morderá más rápido. Usa a Donald y Goofy como sanadores mientras puedan. Si te cuesta atacar y esquivar a la vez, salta sobre el lomo de Cerbero desde su pierna extendida. Desde ahí puedes acceder fácilmente a sus cabezas. Sigue con este proceso una y otra vez hasta que todo acabe. Cerbero tiene unos seiscientos puntos de vida, así que ve destribuyendo tus ataque con calma, ¿eh?

GTA: San Andreas

David Rodríguez (Madrid)
Hola, me llamo David Rodríguez y soy de Madrid. Necesito saber si hay algún truco en este juego para tener vida infinita. Si lo hubiera decídmelo, por favor. Gracias de antemano.

Pues efectivamente, David, ese truco existe y de hecho lo hemos publicado ya varias veces. Pero como seréis bastantes los recién llegados, aquí va el soplo. En mitad de una partida tienes que pulsar abajo, X, Derecha, Izquierda, Derecha, R1, Derecha, Abajo, Arriba, Triángulo. De este modo tendrá salud infinita ante los disparos y demás. Ojo, todavía puedes morir por culpa de una explosión, una caída o por ahogamiento. Lo siento, para eso no hay truco posible...

máquina recreativa con el juego «Spy Hunter» original. Ve hasta el juego y se te pedirá que insertes una moneda. Pulsa el botón X y conseguirás liberar el juego dentro del menú de extras.

Steambot Chronicles



■ **EXTRAS DEL MODO BILLAR**
Cumple estas tareas en el modo Billar para conseguir algunos elementos muy interesantes. Aquí están todos:
MODO HUSTLER KING Y TORNEO
- Compite contra los 14 jugadores de billar.
TACO DE BILLAR DE DEMONIO
- Completa el modo Hustler King.
PLACA DEL TIPO HUSTLER
- Completa el modo Torneo.

Street Fighter Alpha Anthology

■ **PERSONAJES**
Cumple estas tareas para sacar a los diferentes luchadores secretos que hay en esta gran colección:
CHUN-LI CON EL TRAJE ORIGINAL EN «STREET FIGHTER ALPHA 2»
- En la pantalla de selección de personaje, mantén presionado el botón Start y mueve el cursor sobre Chun-Li. Deja el cursor sobre ella unos cinco segundos. A continuación, presiona alguno de estos botones



para elegir el color: con puñetazo consigues el traje azul, con todos los de puñetazo consigues el traje verde, con el de patada consigues el traje rosa y con todos los de patada el traje negro.
AKUMA Y DAN EN "GEM FIGHTER"
- En la pantalla de selección de personaje, pulsa derecha desde la casilla de Ken para escoger a Dan. Si quieres seleccionar a Akuma, pulsa izquierda desde la casilla de Ryu.



EVIL RYU EN «STREET FIGHTER ALPHA 2»
- En la pantalla de selección de personaje, ilumina a Ryu y mantén pulsado el botón Start durante un segundo. Luego ilumina a Adon, Akuma, Adon y vuelve a Ryu. Mantén pulsado Start y presiona cualquier otro botón para elegir a Evil Ryu. Si aprendes a controlarlo, serás todo un maestro.

■ **ESCENARIOS EN «STREET FIGHTER ALPHA 2»**
Para conseguirlos, tienes que jugar en el modo para 2 jugadores:
ZONA CON HIERBA
- En la pantalla de selección de personaje, que cualquier jugador mantenga presionado Start. Ahora, que mueva el cursor sobre Sagat y lo deje ahí durante cinco segundos. A continuación, que ilumine a cualquier otro personaje, suelte Start y pulse cualquier botón.
CASCADA
- Lo mismo que en el truco anterior, pero hay que iluminar a Bison.

Super Dragon Ball Z

■ **TÉCNICAS EXTRA**
Ya habrás visto que, al conseguir las 7 Bolas de Dragón, puedes pedir nuevas técnicas para tu personaje. Sin embargo, hay 2 técnicas que sólo se pueden liberar si cumples unos requisitos y, además, invocas a Shenron. Sirven para cualquier luchador. Éstas son:
PILAR DE FUEGO DE NAPPA
- Consigue un empate en el modo Original, Versus o Z Survivor.
PUÑO DE COLMILLOS DE LOBO DE YAMCHA
- Llega hasta el final del árbol de habilidades con cualquier personaje y utiliza una vez la opción de heredar habilidad.



■ **LIBERAR EL PLANETA DE KAITO**
Pide 5 deseos al dragón Shenron (para cada deseo, has de conseguir las 7 bolas) y tendrás la oportunidad de optar por este nuevo escenario, con Kaito como protagonista.

Tomb Raider Legend

■ **COMBINACIONES TRUQUERAS**
En primer lugar, has de desbloquear los trucos para luego pulsar la combinación de botones que los active. A continuación tienes cómo hacer todo eso:
ANTIBALAS
- Pásate el escenario de Inglaterra en menos de 27:00, dentro del modo Contrarreloj.
- Luego, mantén presionado L1 y, sin soltarlo, pulsa X, R1, ▲, R1, ■, L2.



LANZAGRANADAS INFINITO
- Pásate el escenario de Kazajistán en menos de 27:10, dentro del modo Contrarreloj.
- Luego, en mitad de una partida, mantén presionado L2 y, sin soltarlo, pulsa L1, ▲, R1, ●, L1, ■.
ESCOPETA INFINITA
- Pásate el escenario de Ghana en menos de 20:00, dentro del modo Contrarreloj.
- Luego, mantén pulsado L2 y presiona R1, ●, ■, L1, ■, X.
MATAR DE UN TIRO
- Pásate el escenario de Bolivia (fase 8) en menos de 4:15, dentro del modo Contrarreloj. Luego, mantén presionado L1 y pulsa ▲, X, ▲, ■, L2, ●.
GRÁFICOS SIN TEXTURAS
- Termina el juego en cualquier nivel de dificultad.
- Luego, juega de nuevo; mantén presionado L1 y pulsa L2, X, ●, X, ▲, R1.
ARMA EXCALIBUR
- Pásate el escenario de Nepal en menos de 13:40 en el modo Contrarreloj.
- Luego, mantén pulsado L2 y presiona ▲, X, ●, R1, ▲, L1.
ARMA SOUL REAVER
- Pásate el juego y todos los retos contrarreloj.
- Luego, mantén pulsado L2 y presiona X, R1, ●, R1, L1, ■.

■ **CONSEGUIR MÁS TRAJES**
Cumple las siguientes tareas para sacar los diferentes "modelitos" para Lara.
AMANDA
- Pásate el modo Contrarreloj en África occidental.
AMANDA (INVIERNO)
- Pásate el juego con



todos los secretos y pásate todas las pruebas contrarreloj.

MOTERA
- Pásate el nivel de Inglaterra.

MOTERA SIN CHAQUETA
- Consigue todas las recompensas de plata y de oro en Inglaterra.

MOTERA CON CHAQUETA ROJA
- Consigue todas las recompensas de plata en Inglaterra.



BIKINI NEGRO CON DISEÑO
- Pásate la historia principal, todas las pruebas contrarreloj y consigue todos los artefactos (incluyendo la mansión Croft).

BIKINI BLANCO
- Pásate el juego y completa todas las pruebas contrarreloj.

TRAJE DE GATA
- Consigue el Artefacto de Oro en el nivel de Japón.

TRAJE DE LOS PRIMEROS «TOMB RAIDER»
- Consigue el secreto de oro en Perú.



TRAJE CLÁSICO GRIS
- Consigue el Artefacto de Oro en el nivel de África occidental.

TRAJE DE TARDE ROJO
- Encuentra todos los Artefactos de Plata en el nivel de Japón.

TRAJE DE TARDE RASGADO
- Completa el nivel de Japón.

TRAJE DE ESTILO GÓTICO
- Pásate el modo Contrarreloj en Inglaterra.

GÓTICO, CON CAMISA DE LAZO
- Pásate el modo Contrarreloj en Japón.

TRAJE DEPORTIVO VERDE
- Pásate el modo Contrarreloj en Bolivia.

LEYENDA, NEGRO
- Consigue todas las recompensas de plata en la Mansión Croft.

LEYENDA, AZUL
- Consigue todas las recompensas de plata en Perú.

LEYENDA, ROSA
- Consigue todas las recompensas de plata en Ghana.

TRAJE PARA LA NIEVE
- Consigue todas las recompensas de oro en Nepal.

TRAJE DE LAS FUERZAS ESPECIALES
- Consigue el Artefacto de Oro en Inglaterra.

TRAJE DEPORTIVO NORMAL
- Consigue la recompensa de oro dentro del primer nivel.

TRAJE DEPORTIVO VERDE
- Completa el escenario de Bolivia en el modo Contrarreloj.

TRAJE ELEGANTE
- Encuentra el artefacto de oro en la Mansión Croft.

TRAJE ELEGANTE, COLOR CREMA
- Consigue todos los premios de oro y de plata en la Mansión Croft.

TRAJE DE BAÑO ESPECIAL
- Completa el juego al 100%.

TRAJE DE INVIERNO
- Completa el nivel de Kazajistán.

TRAJE DE INVIERNO ROSA SIN CHAQUETA
- Completa la prueba contrarreloj de Perú.

TRAJE DE I NVIERNO ROSA
- Completa el modo contrarreloj de Nepal.

Tourist Trophy

■ RECOMPENSAS EN LA SERIE MONSTER

Queda primero en el campeonato de la serie Monster y conseguirás



la Arai RX-7 RR4 WATANABE, y la X-1 Ð00 de YOSHIMURA HAYABUSA.

■ MOTO EN LA SERIE CLÁSICA

Acaba primero en el campeonato de la serie clásica y obtendrás la HONDA RC162 Ð61.

Wild Arms 4

■ ELEMENTOS OCULTOS

Según las llaves EX que consigas podrás liberar diferentes elementos interesantes. Aquí tienes la lista completa:

ENCICLOPEDIA DE PERSONAJES
- Consigue las llaves 7, 8 y 9.



ENCICLOPEDIA DE MONSTRUOS
- Consigue las llaves 1, 2 y 3.

BANCO DE VOCES
- Consigue las llaves 1, 4 y 7.

NUEVO JUEGO +
- Consigue las llaves 2, 5 y 8.

VISOR DE ESTATUS +
- Consigue las llaves 3, 6 y 9.

VER LA INTRODUCCIÓN Y EL FINAL
- Consigue las llaves 4, 5, y 6.

WWE Smack-down! 2006

■ MÁS ESCENARIOS

Haz lo siguiente para conseguir más escenarios en el juego.

WRESTLEMANIA 21
- Supera el primer grupo de pruebas en el modo Reto.

ECW ONE NIGHT STAND
- Supera el segundo grupo de pruebas en el modo Reto.

WRESTLEMANIA 9 ARENA
- Completa los retos Superstar.

■ CAMBIAR LAS PANTALLAS DE CARGA

Consigue el trofeo de la Cámara de Eliminación para obtener las pantallas de carga Superstar.

■ TROFEOS ESPECIALES

Cumple estas tareas y te harás con los trofeos más codiciados del juego.

TROFEO DE LAS 100 VICTORIAS
- Gana cien combates.

TROFEO DEL RETO AMATEUR
- Completa todos los retos amateur.

TROFEO DE LA PELEA DEL BAR
- Supera la Pelea del Bar en el modo Temporada.

TROFEO CONSIGUE-UNA-DIVA
- Consigue los contratos de Trish y Torrie en el modo Temporada, en cualquier nivel de dificultad.

TROFEO ASESINO DE LEYENDA
- Vence en el Battle Royale de leyenda en el modo Temporada.

TROFEO VETERANO DE LOS COMBATES
- Juega en todos los tipos de combates del modo Exhibición.

TROFEO DE LA TEMPORADA RAW
- Completa una temporada de la categoría Raw en cualquier nivel de dificultad.

TROFEO ROYAL RUMBLE
- Gana el combate Royal Rumble en el modo Temporada.

TROFEO DE LA TEMPORADA SMACKDOWN!
- Completa la temporada de la categoría Smackdown! en cualquier nivel de dificultad.

TROFEO DEL TIPO DURO
- Gana diez combates con un CAW.

TROFEO DE LA URNA DEL ENTERRADOR
- Dentro del modo temporada, vence al Enterrador en el combate Enterrado Vivo.

TROFEO DEL RETO WWE
- Completa todos los retos.

TROFEO LEYENDA WWE
- Supera todos los retos leyenda de la WWE.

TROFEO SUPERESTRELLA WWE
- Supera todos los retos superstar de la WWE para conseguir el trofeo.



■ LEYENDAS DE LA WWE

Haz lo que ahora te indicamos para sacar a los verdaderos "héroes" de estos combates tan bestiajos:

TED DIBIASE, "EL HOMBRE DEL MILLÓN DE DÓLARES"
- Gana el trofeo Superstar de la WWE en el modo reto.

HOLLYWOOD HOGAN
- Gana el trofeo de la temporada Smackdown!

HULK HOGAN DE LOS AÑOS 80
- Gana el trofeo de la temporada RAW.

JAKE ROBERTS, "EL SERPIENTE"
- En la versión PSP, compra el personaje y pásalo a PS2.

JIMMY HART
- Gana el trofeo de tipo duro.

El resto de leyendas se pueden adquirir en la tienda a diferentes precios, sin tener que cumplir ninguna tarea en concreto.

Yakuza

■ REGALOS

Completa la aventura y recibirás un visualizador de clips y los modos "Review" de combate y aventura.

■ LUCHADOR MAESTRO

Consigue un rango S en las 50 misiones del modo Review de combate. En este modo tendrás barra infinita durante la partida.

■ JEFE SECRETO

Pásate todos los retos secundarios y aparecerá un Jefe Secreto en frente del teatro de pelis. Habla con él y dará comienzo la pelea.





GTA: Liberty City Stories

■ DE NUEVO, EL SITIO PROHIBIDO



Ve hasta Staunton Island y llega hasta el banco Liberty Tree. Escala el muro y ve hasta el extremo noroeste del callejón. Hay una señal que te pregunta si no has tenido suficiente de este callejón. También hay un "smiley". Por si no has pillado la bromita, en «Grand Theft Auto III» también había un cartel que en el que se leía "Se supone que no deberías de estar aquí" y en la versión PSP había otro que decía algo así como "Hola de nuevo". Y es que a estos muchachos de Rockstar les encantan las bromitas de este tipo.

XBOX 360

Dead Rising

REQUISITOS PARA LOS FINALES

Esto es lo que tienes que hacer en el modo 72 Horas para conseguir los diferentes finales, del mejor al peor:



FINAL A
- Resuelve todos los casos, habla con Isabella a las 10 de la mañana y vuelve al helipuerto a las 12 de la noche en el número 22.

FINAL B
- No resuelvas todos los casos y llega a tiempo al helipuerto.

FINAL C
- Resuelve todos los casos, pero no hables con Isabella a las 10 de la noche del último día.

FINAL D
- Sé cogido prisionero por las fuerzas especiales a las 12 de la noche en el número 22.

FINAL E
- No llegues al helipuerto y no resuelvas todos los casos.

FINAL F
- Fracasa cuando tengas que coger todas las bombas de Carlitos en el acto 7-2.

Doom

PUNTOS DE LOGROS

Cumple estas tareas para sacarlos todos:

LIMPIO (5 PUNTOS)
- Mata a todos los monstruos de un nivel en dificultad Hurt Me Plenty o superior.

NOVATO (10 PUNTOS)
- Consigue 50 muertes en Xbox Live!

DESTRUCTOR (10 PUNTOS)
- Consigue 100 muertes en Xbox Live!

EPISODIO UNO (25 PUNTOS)
- Pásate el episodio 1 en dificultad "Hurt Me Plenty" o superior.

EPISODIO DOS (25 PUNTOS)
- Pásate el episodio 2 en dificultad "Hurt Me Plenty" o superior.

EPISODIO TRES (25 PUNTOS)
- Pásate el episodio 3 en dificultad "Hurt Me Plenty" o superior.

EPISODIO CUATRO (25 PUNTOS)
- Pásate el episodio 4 en dificultad "Hurt Me Plenty" o superior.

BUSCADOR (5 PUNTOS)
- Encuentra todos los



ítems de un nivel.

NEÓFITO (20 PUNTOS)
- Pásate cualquier nivel.

PESADILLA (20 PUNTOS)
- Pásate un nivel en dificultad Nightmare y en modo para un jugador.

FURIA (35 PUNTOS)
- Pásate todos los niveles en dificultad Ultraviolence.

EXPLORADOR (5 PUNTOS)
- Encuentra un área secreta en el mapa.

El Padrino

CLIPS

En la pantalla de progreso en tu carrera, pulsa Y, X, Y, X, X y haz click en el stick izquierdo. Liberarás todos los clips de la película.



Enchanted Arms

CONSEGUIR TODOS LOS PUNTOS DE LOGROS

Esto es lo que has de hacer para conseguir los diferentes logros del juego:

LA TRAICIÓN (25 PUNTOS)
- Derrota al traidor en la mina abandonada.

BIZARRO (25 PUNTOS)
- Derrota a los guardaespaldas de Tokimune en el Palacio de Kioto.

CERCA (75 PUNTOS)
- Derrota a la Reina de Hielo en el Palacio de Hielo.

CONCLUSIÓN (25 PUNTOS)
- Derrota a Ouka en el Castillo de Londres.

EN LO PROFUNDO DE LAS RUINAS (25 PUNTOS)
- Derrota al Gólem de Fuego en la zona sellada.

DEFENSOR (25 PUNTOS)
- Derrota a Poseidón en el Templo de Entei.

DEJA VU (25 PUNTOS)
- Derrota a la Esfinge en el campo de flores blancas.

EL DESTINO (25 PUNTOS)
- Derrota a Ouka en la mina abandonada.

FANATISMO (75 PUNTOS)
- Derrota al profesor Kou en las instalaciones de investigación mágica.

PRIMER ENCUENTRO (25 PUNTOS)
- Lucha con Yuuki en la lucha con apuestas.

GAUDIANO (25 PUNTOS)
- Derrota a Odín en la Torre del Anciano.

GRAN FINAL (150 PUNTOS)
- Llega al final feliz.

INMÓVIL (75 PUNTOS)
- Derrota a Saisho en el Templo de las Pruebas.

EL ENEMIGO MISTERIOSO (25 PUNTOS)
- Derrota al minotauro en la mina abandonada.

OCÉANO (25 PUNTOS)
- Derrota al Aquagel en el muelle.

PURGATORIO (75 PUNTOS)
- Derrota a Entei en el Templo de Entei.

ASALTO (25 PUNTOS)
- Derrota a Oboro en el Pueblo Iwato.

LA REFORMA (25 PUNTOS)
- Derrota a Sayaka en el Pueblo Iwato.

RESCATE (25 PUNTOS)
- Derrota a Oboro en la Mansión Ninja.

RESOLUCIÓN (25 PUNTOS)
- Derrota a Touya en el Palacio de Hielo.

ACERTIJO (25 PUNTOS)
- Derrota al hombre misterioso en el Pueblo Cementerio.

VOLVERSE LOCO (75 PUNTOS)
- Derrota a la Reina de Hielo en la zona sellada.

MAR DE ÁRBOLES (25 PUNTOS)
- Derrota a Amazonia en la ruta militar subterránea.

SUBORDINADOS DE HIELO (25 PUNTOS)
- Derrota a la Sirena en la Torre del Sabio.

TRAGEDIA (25 PUNTOS)
- Por último, derrota a Cerbero en las instalaciones de investigación mágica.

Ghost Recon: Advanced Warfighter

COMBINACIONES DE BOTONES

Pausa la partida y, mientras estés en el menú de pausa, mantén pulsados los gatillos izquierdo y derecho además del botón Back. Sin soltarlos, introduce estas secuencias de botones:

TODA LA VIDA
- Trasero izquierdo, trasero izquierdo, trasero derecho, X,



trasero derecho, Y.

SCOTT MITCHELL ES INVENCIBLE
- Y, Y, X, trasero derecho, X, trasero izquierdo.

EL EQUIPO ES INVENCIBLE
- X, X, Y, trasero derecho, Y, trasero izquierdo.

MUNICIÓN INFINITA
- Trasero derecho, trasero derecho, trasero izquierdo, X, trasero izquierdo, Y.

TODOS LOS NIVELES

En la pantalla de selección de misión, pulsa Y, trasero derecho, Y, trasero derecho, X. Podrás acceder a todos los niveles del juego.



TRUCOS DE LOS LECTORES

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Dead Rising

Para poder hacer más fácilmente las misiones principales, no hay nada mejor que subir de nivel y, sin duda, todos los que disfrutamos de este fenomenal juego sabemos lo mucho que cuesta hacer eso. Esto es mucho más fácil si aprovechamos las ventajas que se nos dan al principio. A ver si me explico: nada más comenzar el juego, saltáos la intro que hay al inicio. Después, pasad de largo a los primeros zombis que aparecen y subid las escaleras. Pasad la introducción de la habitación de seguridad y salid por primera vez a la azotea. Es aquí donde podéis conseguir los puntos de los que os hablaba. En la azotea encontraréis un matrimonio. Debéis hacer que los ancianos se reencuentren y justo en ese momento veréis el icono de fotografía. Debéis daros prisa en hacer la foto, pues el icono desaparece enseguida. Finalmente, llevaos a los ancianos a la habitación de seguridad y habréis conseguido un total de cuarenta mil puntos, todo un regalo. Ahora sólo debéis bajar hasta los zombis y dejaros matar. Esta operación tarda cinco minutos, con lo que los niveles subirán como la espuma si lo hacéis muchas veces. La verdad es que hasta el nivel treinta no os resultará difícil, pero a partir de aquí será mejor buscar otro medio para subir los puntos, pues cada vez que subáis de nivel os costará un poco más.

Francisco Javier Castro (e-mail)

Moto GP 06

■ MOTOS ESPECIALES DE ANIVERSARIO

Hay dos modelos de motos del 50 aniversario que puedes conseguir si haces lo siguiente:

MODELO 1 (BLANCA Y NEGRA)
- En la temporada 2005, gana una carrera rápida contra Valentino Rossi en Laguna Seca.

MODELO 2 (ROJA, BLANCA Y VERDE)
- En la temporada 2005, gana una carrera rápida contra Valentino Rossi en Valencia.

NBA Live 07

■ CONSEGUIR OTROS UNIFORMES

En la pantalla de introducción de trucos, escribe los siguientes passwords para obtener nuevos uniformes.

WEDX671H7S
- Segundo uniforme de los Bobcats de Charlotte.

5654ND43N6
- All Stars de la Costa Este 2007. Uniforme local.

D4SAA98U5H
- Segundo uniforme de los New Jersey Nets.



QV93NLKXQC
- Segundo uniforme de los Wizards de Washington.

XX93BVL20U
- All Stars de la Costa Oeste 2007. Uniforme de visitante.

993NSKL199
- All Stars de la Costa Oeste 2007. Local.

Ninety-Nine Nights

■ MÁS PERSONAJES

Cumple las siguientes tareas para conseguir más personajes:

ASPHARR
- Pásate el fuerte Wyandeek con Inphyy.

DWINGVATT
- Pásate todas las misiones de Aspharr y Myifee.

KLARRANN
- Pásate todas las misiones de Dwingvatt.

MYIFEE
- Pásate las tierras de Pholia.

TYURRU
- Pásate todas las misiones de Dwingvatt.

VIGK VAGK
- Pásate todas las misiones de Klarrann.



■ PERFILES DE PERSONAJES

Pásate todas las misiones de un personaje para liberar su perfil.

■ ESCENARIO ESPECIAL

Completa todo el juego con todos los personajes y juega en el último escenario de Inphyy otra vez. Llegarás a un enfrentamiento con el Rey de las Noches.

Prey

■ NIVEL DE DIFICULTAD CHEROKEE

Pásate el juego en dificultad normal y liberarás el modo Cherokee, que es bastante más difícil.

■ GALERÍAS DE ARTE

Puedes obtener dos galerías con los diseños que se han utilizado en el juego:

GALERÍA 1
- Pásate el juego en dificultad normal.

GALERÍA 2
- Pásate el juego en dificultad Cherokee.

■ ...Y MÁS PUNTOS DE LOGROS

Esto es lo que tienes que hacer para obtener muchos de los logros del juego:

ESTRELLA VALIENTE (15 PUNTOS)
- Consigue acumular 125 muertes jugando en el modo Death Match.

REY TREPADOR (10 PUNTOS)
- Consigue 25 muertes en el modo Death Match y en el modo Death Match de Equipo usando granadas trepadoras.

HÉROE GALÁCTICO (65 PUNTOS)
- Pásate el juego en el nivel de dificultad Cherokee.

ASESINO INVISIBLE (10 PUNTOS)
- Consigue 35 muertes en el modo Death Match y en el modo Death Match de Equipo usando la forma espiritual.

SEÑOR LANZADOR (10 PUNTOS)
- Consigue 25 muertes en el modo Death Match o en el modo Death Match de Equipo usando el lanzador trepador.

AMETRALLADORA (10 PUNTOS)
- Consigue 25 muertes en el modo Death Match o en el modo Death Match de Equipo usando el autocañón.

MECÁNICO (10 PUNTOS)
- Consigue 25 muertes estando en el modo Death Match o en el modo Death Match de Equipo y usando la llave inglesa.



SEÑOR DEL ÁCIDO (10 PUNTOS)
- Consigue 25 muertes en el modo Death Match o en el modo Death Match de Equipo usando el spray de ácido.

VIGILANTE DEL RIFLE (10 PUNTOS)
- Consigue 25 muertes en el modo Death Match o en el modo Death Match de Equipo usando el rifle.

SALVADOR (65 PUNTOS)
- Completa el juego en dificultad Normal.

TIRADOR (10 PUNTOS)
- Consigue un total de veinticinco muertes en el modo Death Match o en el modo Death Match de Equipo usando el rifle de francotirador.

ABSORBE-ALMAS (10 PUNTOS)
- Consigue un total de veinticinco muertes en el modo Death Match o en el modo Death Match de Equipo usando el arma sanguijuela.



LÍDER DE EQUIPO (20 PUNTOS)
- Consigue un total de doscientas cincuenta muertes en total en el modo Death Match de Equipo.

JUGADOR DE EQUIPO (15 PUNTOS)
- Consigue un total de ciento veinticinco muertes en total en el equipo Death Match de Equipo.

MIEMBRO DE EQUIPO (10 PUNTOS)
- Consigue 50 muertes en total en el modo Death Match de Equipo.

DIEZ PARTIDAS DE RANKING (20 PUNTOS)
- Tienes que jugar al menos diez partidas de ranking.

GUERRERO DEFINITIVO (50 PUNTOS)
- Consigue un total de 500 muertes en el modo Death Match.

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT



■ TODOS LOS CAMBIOS EN LA HISTORIA

Aquí tienes una lista con todo lo que puedes hacer para obtener alteraciones en la historia.
- En Shanghai, si Sam graba la reunión de los terroristas, habrá añadido la voz de Emile a su inventario y podrá usarla en el segundo episodio del Cuartel General.
- En Cozumel, si Sam obtiene la frecuencia de detonación de la bomba, podrá elegir si detonarla o no en el episodio 3 del Cuartel General.
- En el segundo episodio del Cuartel General, si Sam sale de la habitación de Enrica después de escanear sus planos, se topará con ella y tendrá que seducirla. La misión acabará con todos los objetivos principales cumplidos y con una bonificación de confianza.
- En el tercer episodio del Cuartel General, si Sam consigue el código de desarme de la bomba en el ordenador de Enrica, podrá impedir la detonación y cargar la culpa sobre Enrica.
- En ese mismo episodio, si Sam opta por dejar explotar la bomba, Enrica no morirá y ayudará a Sam en el episodio 4 con los escáneres retinales.
- En el mismo episodio, si Sam evita la explosión del barco, Emile matará a Enrica y su cuerpo pasará a estar en el depósito, de forma que se le podrá escanear la retina.
- En el cuarto episodio del Cuartel General, si Sam dispara a Jamie, todos los terroristas intentarán acabar con él, puesto que habrá descubierto su tapadera.
- En ese mismo episodio, si Sam mata a Lambert, el medidor de confianza del EJB se pondrá a tope (aunque aún puede bajar si te ven hacer algo sospechoso).

■ CÓMO LLEGAR A TODOS LOS FINALES

Hay 3 finales diferentes en el juego. Éstos son los requisitos que has de cumplir para ver cada uno.

1- SAM ES CONSIDERADO TERRORISTA, PERO ESCAPA Y LLEGA HASTA EL BARCO-BOMBA DE MOSS EN NUEVA YORK.
- El medidor de confianza de la NSA tiene que superar el 33% y se debe cumplir solo una o ninguna de las tres condiciones clave (que el barco explote, que Hisham muera o que Lambert muera).

2- SAM ES CONSIDERADO TERRORISTA, ESCAPA DEL CUARTEL PERO LE PILLAN.
- Han de cumplirse las tres condiciones clave. Otra posibilidad es que el medidor de confianza de la NSA esté por debajo del 33% y se cumplan dos condiciones clave como mínimo.

3- SAM ES CONSIDERADO TERRORISTA, LE PILLAN PERO ESCAPA ANTES DEL JUICIO.
- Ha de cumplirse cualquier situación diferente a la de los finales uno o dos.

Saints Row

■ NÚMEROS DE TELÉFONO

Pausa la partida y presiona el botón L ó R hasta que llegues al teléfono. Selecciona la opción de marcar e introduce los siguientes números. A continuación, presiona el botón de llamada. Por



EL TONTOTRUCO

Hitman: Blood Money

NUESTRO AGENTE BAILA



Llega hasta la misión El Asesinato de los Cuervos. Consigue uno de los disfraces de bailarín de salsa, rock o blues. Mueve al Agente 47 hasta la pista de baile y no toques nada durante un buen rato. Después de unos minutos el personaje se pondrá a bailar. Puedes rotar la cámara y seguirá haciéndolo. Para seguir adelante, simplemente mueve el stick izquierdo. Sí que nos ha salido marchoso...

CONTROLAR EL FINAL

Cuando te pasas el nivel Requiem da comienzo la secuencia de créditos. Deja que pasen y se verá el cuerpo de 47. Mientras los créditos están pasando, puedes escuchar los latidos de su corazón y la barra de vida se moverá al compás. Para hacerlo, tienes que mover rápidamente hacia arriba el stick izquierdo. Su corazón empezará a latir más rápido y la barra subirá. Cuando la barra esté a tope, nuestro querido agente 47 se levantará y podrás controlarlo. Ahora puedes acabar con todos los que aparecen en el escenario, je, je.



cierto, alguno de estos números especiales son considerados trucos, así que no obtendrás puntos de logros si los introduces.

911
- Ambulancia (restaurar salud).

555 8198415
- Llamar al taxi de Willy.

BADGAS
- Los peatones se alejan de ti.

sunny
- Cielo despejado.

555-MART
- Aterrizaje forzoso.

555 018-0174
- Servicio de taxi.

555 5966
- Vudú Ojo por Ojo.

fullhealth
- Rellenar salud.

274098
- Rifle Ar-40.

66639
- Dinero.

Macmanus
- Rifle de francotirador Macmanus.

10
- Ira de Dios (rayos aleatorios).

AMMO
- Munición infinita.

SPRINT
- Sprint infinito.

nocops
- Los polis no se fijan en ti.

nogangs
- Las bandas no se fijan en ti.

555-7296
- Tienda de empeños.

FBI
- Llamar al FBI.

1-555-ITS-OVER
- Suicidarse online.

555 455 8008
- Taxi TNA.

ELEMENTOS OCULTOS

Cumple las siguientes tareas para liberar los diferentes extras del juego.

AUMENTO DEL 10% DE RESISTENCIA
- Consigue todas las placas de los Vice Kings, los Westside Rollerz o Los Carnales.



GOLD PLATED GDHC DEL 50
- Completa "Proyecto Asesino a Sueldo".

LA SALUD SE REGENERA RÁPIDO
- Completa las 3 actividades del Seguro de Fraudes.

RESISTENCIA INFINITA
- Encuentra y distribuye todas las placas.

CARA DE CUERO
- Completa todas las actividades de secuestro.

LA NOTORIEDAD PARA LOS CARNALES BAJA MÁS RÁPIDO
- Completa la misión "Fábricas de Tráfico de Drogas".

CÓCTEL MOLOTOV
- Completa la misión "Caos en el Barrio".

SEÑOR WONG
- Completa la misión "Asesino a Sueldo de Chinatown".

DESCUENTO PERMANENTE DEL 50% EN FUEGO AMIGO
- Pásate todas las misiones de Asesino a Sueldo.

ROPA DE PROXENETA
- Completa la misión "Robo del Barrio".

BOMBA DE TUBERÍA
- Completa la misión "Caos en los Surburbios".

COCHE THE JOB
- Completa todas las actividades.

Table Tennis

DOS ICONOS DE JUGADOR

Consigue un Perfecto en el modo entrenamiento y liberarás dos "gamerpics" para usar en tu perfil de Live!, una de una raqueta y otra con el logo de Rockstar.

MÁS CAMISETAS



Puedes conseguir un par de camisetas más para nuestro querido Liu Ping:

CAMISETA NÚMERO 4
- Gana un partido con un "smash".

CAMISETA NÚMERO 5
- Gana un partido contra la CPU sin que ella marque un solo punto.

Test Drive Unlimited

ELEMENTOS OCULTOS

Mira todo lo que puedes conseguir si cumples las tareas que te indicamos.



ALFA ROMEO 8C COMPETIZIONE
- Gana la carera Tour de la Isla.

CHRYSLER FIREPOWER (PROTOTIPO)
- Pásate todas las misiones de Mensajero.

CHRYSLER ME FOUR-TWELVE
- Pásate todos los eventos Carrera con oro.

FORD MUSTANG GT-R (PROTOTIPO)
- Pásate todas las misiones de Transporte de Vehículos.

FORD SHELBY COBRA (PROTOTIPO)
- Pásate todas las misiones Top Model.

FORD SHELBY GR-1 (PROTOTIPO)
- Pásate todos los eventos de Velocidad con oro.

ISLA FORD
- Consigue el rango Experto.

OAHU RACEWAY
- Consigue el rango Profesional.

REFUGIO DE PAZ DE WALMAEALAMAE
- Descubre todas las carreteras de la isla.

TALLERES DE PINTURA
- Consigue oro en la carrera Alrededor del Cráter.

TALLERES DE TUNING
- Consigue el rango Amateur.

TODOS LOS RETOS ABIERTOS
- Consigue el rango de Campeón.

VENDEDORES DE MOTOS
- Descubre a todos los vendedores de coches.

VOLKSWAGEN W12 COUPE
- Pásate todos los retos de Tiempo con oro.

VOLKSWAGEN W12 ROADSTER
- Pásate todas las pruebas de Autoestopista.

Xbox Live Arcade Unplugged Vol. I

MODOS DE JUEGO EN «BEJEWELED 2»

Esto es lo que tienes que hacer para conseguir más modos en este divertido juego.

MODO COGNITO
- Pásate todas las pruebas del modo Puzzle.

MODO FINITY
- Pásate los 280 niveles del modo Endless.

MODO HYPER
- Pásate los 8 niveles del modo Action.



STREET FIGHTER II HYPER FIGHTING

CONSEGUIR TODOS LOS PUNTOS DE LOGROS

Cumple estas tareas para conseguir todos los puntos de logros:



10 VICTORIAS ONLINE (20 PUNTOS)
- Gana 10 veces en combates online de ranking.

FICHA DE 10 (10 PUNTOS)
- Participa en 10 combates online de ranking.

12 GUERREROS MUNDIALES (5 PUNTOS)
- Lucha contra los 12 oponentes en el modo Arcade para un jugador.

30 VICTORIAS ONLINE (35 PUNTOS)
- Gana 30 veces en combates online de ranking.

FICHA DE 50 (20 PUNTOS)
- Participa en 50 combates online.

7 ESTRELLAS (20 PUNTOS)
- Pásate el modo Arcade para un jugador en el nivel de dificultad más alto.

ABUNDANCIA DE BONUS (10 PUNTOS)
- Pásate la ronda de bonus perfecta en el modo Arcade para un jugador.

HIPER CAMPEÓN DEL MUNDO (25 PUNTOS)
- Pásate el modo Arcade sin perder ni un combate.

CAMPEÓN DEL MUNDO PERFECTO (30 PUNTOS)
- Pásate el modo Arcade sin perder ni un round.

PERFECCIÓN (5 PUNTOS)
- Consigue un "Perfect" en dificultad normal o superior del modo Arcade.

CAMPEÓN DEL MUNDO (15 PUNTOS)
- Finalmente, pásate el modo Arcade para un jugador.

PSP

Ape Escape



■ COMBATE FINAL CONTRA ESPECTRO
Tienes que capturar a todos los monos de todos los escenarios para liberar una fase final. En ella tendrás que derrotar al Espectro una vez más y capturarlo. De esta manera podrás acceder al final del juego.

■ MINIJUEGOS OCULTOS
Hay algunos minijuegos que puedes desbloquear si consigues Monedas Espectro, que están desperdigadas en muchos lugares. Ahora te los indicamos:
CARRERAS SOBRE LA NIEVE
- Encuentra 10 Monedas Espectro.
BOXEO ESPECTRO
- Encuentra 20 Monedas Espectro.



JAKE ATACA
- Encuentra 30 Monedas Espectro.
PING PONG MONO
- Encuentra 40 Monedas Espectro.

■ PERSONAJE EXTRA
Pásate el modo Torneo y derrota a Espectro y al Pipotrón Amarillo. De este modo podrás utilizar a Espectro en los modos Torneo o Entrenamiento.

Capcom Collection Remixed

■ ILUSTRACIONES
Cada juego tiene sus propias ilustraciones únicas y exclusivas. Para desbloquearlas tienes que cumplir esta serie de objetivos:
1941
- Derrota al jefe de la fase 4.
AVENGERS
- Pásate la fase 4 y salva a la chica.
BIONIC COMMANDO
- Supera los 25.000 puntos.
BLACK TIGER
- Derrota al jefe de la fase 3.
BLOCK BLOCK
- Pásate una bonificación completa.
CAPTAIN COMMANDO
- Derrota al doctor T.W. al final de la fase 5.
FINAL FIGHT



- Coge el chicle de Eddie E.
FORGOTTEN WORLDS
- Pásate 3 fases.
LAST DUEL
- Supera los 100.000 puntos.
LEGENDARY WINGS
- Encuentra una zona escondida "Lucky!".
MAGIC SWORD
- Llega al nivel 20 de la torre.
MEGA TWINS
- Llega al Castillo del Monstruo.
QUIZ & DRAGONS
- Supera los 200.000 puntos.
SECTION Z
- Completa la sección E.
SIDE ARMS
- Derrota al jefe de la fase 3.
STREET FIGHTER
- Viaja a Tailandia.
STRIDER
- Derrota al capitán Beard Jr. en la fase 3.
THE SPEED RUMBLER
- Pásate la fase 3.
THREE WONDERS
- Pásate uno de los 3 juegos.



Cars

■ COPA ESPEJO
Consigue todas las postales de todos los Rallys de Postal que hay en el modo Historia. Así liberarás esta copa con los circuitos invertidos.



■ MÁS PERSONAJES
Haz lo siguiente para conseguir más coches:
DOC HUDSON
- Pásate la copa del Grand Prix 1.
RAMONE
- Pásate la Copa Espejo.
SHERIFF
- Pásate la copa del Grand Prix 2.
FLO
- Pásate la copa del Grand Prix 3.

Def Jam: Fight For NY

■ CANCIONES OCULTAS
Desde el menú principal, accede al apartado de extras. Pulsa en Trucos e introduce los siguientes passwords para obtener nuevas canciones:
LOYALTY
- "After Hours" de Nyne.
MILITAIN
- "Anything Goes" de C-N-N.
CHOPPER
- "Blindside" de Baxter.
BIGBOI
- "Bust" de Outkast.
CHOCOCITY
- "Comp" de Comp.
AKIRA
- "Dragon House" de Chiang.
PLATINUMB
- "Get it Now" de Bless.
GHOSTSHELL
- "Koto" de Chiang.
GONBETRUBL
- "Lil Bro" de Ric-A-Che.
KIRKJONES
- "Man Up" de Sticky Fingaz.
RESPECT
- "Move!" de Public Enemy.
POWER
- "Original Gangster" de Ice T.
ULTRAMAG
- "Poppa Large" de Ultramagnetic MC Ðs.



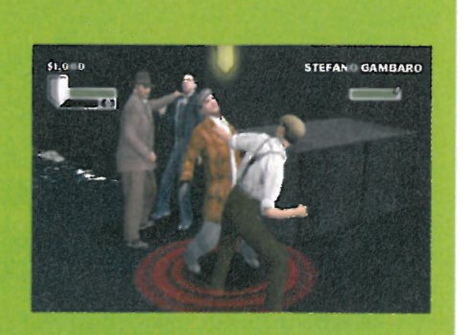
SIEZE
- "Sieze the Day" de Bless.
CARTAGENA
- "Take a Look at my Life" de Fat Joe.
PUMP
- "Walk With Me" de Joe Budden.

007: Desde Rusia con Amor

■ MISIONES EXTRA
Consigue las siguientes cantidades de puntos para liberar las misiones correspondientes:
TÚNEL
- 10 premios.
RUINAS
- 25 premios.
PLAZA
- 40 premios.
AEROPUERTO
- Por último, consigue 60 premios.

EL PADRINO

■ TRUCOS EN LA PAUSA
Pausa la partida e introduce las siguientes combinaciones de botones para activar el truco correspondiente. Los trucos sólo se podrán introducir cada cinco minutos:
- MIL DÓLARES
■, ●, ■, ■, ●, L.
- MUNICIÓN A TOPE
●, ←, ●, →, ■, R.
- SALUD A TOPE
←, ■, →, ●, →, L.



Dragon Ball Z

■ PERSONAJES OCULTOS
Cumple las tareas que ahora te indicamos para sacar a todos los luchadores y las transformaciones del juego. ¿Cuál de todos es tu favorito?
CÉLULA - SUPER FORMA PERFECTA
- Derrota a Célula en el capítulo 2-5.
FREEZER - FORMA FINAL AL 100%
- Derrota a Freezer en el capítulo 3-2.
GOHAN ADULTO - SUPER SAIYAN
- Vence a Freezer en el capítulo 1-8.



GOHAN ADULTO - SUPER SAIYAN 2
- Vence a Broly en el capítulo 2-6.
GOKU - MEJORADO POR PUÑO DE KAIO
- Derrota a Krilin en el capítulo 1-2.
GOKU - SUPER SAIYAN
- Derrota a Janemba en el capítulo 1-9.
GOKU - S. SAIYAN 2
- Derrota al doble de Goku en el capítulo 2-2.
GOKU - S. SAIYAN 3
- Derrota a Vegeta en el capítulo 3-3.
GOTENKS EN ESTADO NORMAL
- Derrota a Gotenks en el capítulo 1-4.
GOTENKS - SUPER SAIYAN
- Derrota a Gotenks en el capítulo 1-5.
GOTENKS - SUPER SAIYAN 3
- Derrota a Célula en el capítulo 3-A4.
JANEMBA
- Pásate el modo Historia.
JOVEN GOHAN - SUPER SAIYAN
- Derrota a Célula en el capítulo 3-8.
JOVEN GOHAN - SUPER SAIYAN 2
- Derrota a Joven Gohan en el capítulo 3-9.
PICCOLO - FUNDIDO CON KAMI-SAMA
- Derrota a Célula en el capítulo 2-1.
PIKKON
- Derrota a Janemba en el capítulo 2-9.
TRUNKS DEL FUTURO - SUPER SAIYAN
- Derrota a Gotenks en el capítulo 4-2.
VEGETA - SUPER SAIYAN
- Derrota a Nº 18 en el capítulo 2-3.
VEGETA - SUPER SAIYAN 2
- Derrota a Jaemba en el capítulo 2-7.
VEGETO Y GOGETA
- Pásate el último capítulo eligiendo una u otra ruta.

■ OBTENER TODOS LOS SELLOS ESPECIALES
Tienes que conseguir el rango Z en todas las



TRUCOS A LA CARTA

Tomb Raider Legend

Nieves (e-mail)
Hola, empecé a jugar a este juego para la PSP. Todo bien hasta que llegué a la parte donde se tiene que enfrentar a un monstruo. Después de la misión de Kazajistán hay que coger un trozo de espada de no se qué, que está colgando del techo. Me dicen que tengo que destruir los teslas. Me gustaría que me dijéseis cómo se destruyen y cómo se mata al bicho, porque yo ya no sé qué hacer. Muchas gracias.

Usa la voltereta hacia delante (correr es más lento) para llegar al primer interruptor. Mientras lo estás activando, el monstruo no puede atacarte. Repite el proceso hasta activar todos los interruptores. Haz que el monstruo toque la barrera con el arma electromagnética del centro. Cuando el enemigo toque la barrera se quedará noqueado por unos momentos. Aprovecha para disparar a una de las barreras superiores en su núcleo, encima de cada generador. De este modo, el monstruo perderá un cuarto de su salud. Has de repetir este proceso para acabar con toda su salud. Sabemos que es complicado colocar al monstruo en el lugar justo y disparar a tiempo, pero es cuestión de práctica y algo de suerte. Cuando lo tengas contra las cuerdas y se presente la oportunidad de coger la espada, usa el gancho para cogerla y tira. La espada se desprenderá y habrás terminado el enfrentamiento. Al final no era tan difícil, ¿a que no?

luchas de los siguientes capítulos para obtener los siguientes sellos especiales, que después puedes utilizar para crear tus propios diseños.

SELLO 13
- Obtén rango Z en el Capítulo 1.

SELLO 14
- Obtén rango Z en el Capítulo 2.

SELLO 15
- Obtén rango Z en el Capítulo 3.

SELLO 16
- Obtén rango Z en el Capítulo 4.

SELLO 17
- Obtén rango Z en el Capítulo 5.

■ TRANSFORMARSE AL INICIO DEL COMBATE

Cuando estés seleccionando a un personaje transformado, mantén pulsado el botón **R**. Empezarás el combate transformado directamente y no tendrás que aumentar tu energía para hacerlo durante el combate.

FIFA 06

■ LOS JUGADORES HABLAN



Estando en el menú principal, presiona **↑, ←, R1, L1, ✖, ●, ▲**. De este modo podrás escuchar cómo hablan los jugadores en el terreno de juego.

Gangs of London



■ CONSEGUIR MÁS DIFICULTAD

Pásate el modo Historia una vez (para ello, conquista la ciudad con cualquier banda). De esta manera liberarás el nivel más alto de dificultad.

■ PERSONAJES Y COCHES

Cumple estas tareas para liberar personajes y coches que podrás utilizar fuera del modo Historia:

ANDY STEELE - COCHE Y PERSONAJE
- Apodérate del cuartel general de la banda de Steele.

ASIF RASHID Y COCHE TALWAR
- Apodérate del cuartel general de los hermanos Talwar.

COCHE EC2 Y PERSONAJE MASON GRANT
- Apodérate del cuartel general del Frupo EC2.

MORRIS KANE - COCHE Y PERSONAJE
- Apodérate del cuartel general de la banda de Kane.

SHAN CHU YANG - COCHE Y PERSONAJE
- Apodérate del cuartel general de la Tríada del Dragón de Agua.

ZAKHAROV - COCHE Y PERSONAJE
- Apodérate del cuartel general de la banda Zakharov.

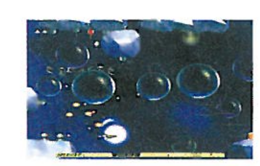
■ LIBERAR A LOS JEFES DE BANDA

Si acabas los tutoriales de las diferentes bandas, liberarás a los jefes de la banda de que se trate en cada momento. Para desbloquear a Andy Steele, debes matarlo en el modo historia.

Gradius Collection

■ EL CÓDIGO KONAMI

Aquí vuelve el código mágico que aparece en todos los juegos de Konami. Para usarlo, comienza cualquiera de los juegos de la colección y accede a la pausa. ¡Ah! Has de jugar en modo fácil y el truco sólo funciona una vez por nivel. Pulsa **↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, L, R.** De este modo conseguirás todas las armas y las mejoras de la nave.



Juiced: Eliminator



■ TODOS LOS COCHES Y PISTAS

Ve al menú de Extras. Una vez allí entra en el apartado de trucos y escribe PIES. De este modo liberarás todos los coches y las pistas del modo Arcade.

Lego Star Wars 2

■ PERSONAJES DE LOS EPISODIOS I, II Y III

Aunque este juego se basa en la trilogía original, hay varios personajes de los episodios nuevos que podemos liberar si superamos el Reto. Para ello, hay que conseguir



10 minikits azules en el tiempo límite del nivel que corresponda. Aquí tienes la lista con todos los personajes y la forma de ganarlos:

R4-P17, DROIDE REPARADOR
- En el episodio IV, capítulo 2.

DROIDE DE COMBATE, B.D.
- En el episodio IV, capítulo 4.

CANCILLER PALPATINE, GENERAL GRIEVOUS, GUARDAESPALDAS DE GRIEVOUS
- En el episodio VI, capítulo 5.

CLON PILOTO DEL EPISODIO III
- En el episodio IV, capítulo 6.

CLON DE PANTANO DEL EPISODIO III
- En el episodio V, capítulo 4.

CLON DE INFANTERÍA DEL EPISODIO III, COMANDANTE CODY
- En el episodio IV, capítulo 3.

CLON DISFRAZADO, BOBA FETT NIÑO
- En el episodio VI, capítulo 1.

DROIDEKA
- En el episodio IV, capítulo 5.

GEONOSIANO
- En el episodio V, capítulo 3.

JANGO FETT
- En el episodio VI, capítulo 2.

LUMINARA, KI-ADI MUNDI, KIT FISTO, SHAAK TI
- En el episodio V, capítulo 1.



MACE WINDU NORMAL Y DEL EPISODIO III
- En el episodio VI, capítulo 6.

PADME EN COMBATE
- En el episodio V, capítulo 2.

PADME, ANAKIN NIÑO
- En el episodio IV, capítulo 3.

REINA AMIDALA, GUARDIA REAL, CAPITÁN PANAKA
- En el episodio V, capítulo 6.

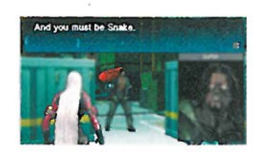
SUPER DROIDE DE COMBATE
- En el episodio V, capítulo 5.

TC-14
- En el episodio IV, capítulo 1.

WOOKIE, JAR JAR BINKS
- En el episodio VI, capítulo 4.

Metal Gear Acid 2

■ VER LAS PELÍCULAS



Pásate el juego una vez y aparecerá el apartado "Películas de Carta" en el Editor de Mazo. Esta opción te permitirá ver todos los clips relacionados con cartas cuando los ejecutas durante la partida. ¡No tienen desperdicio!

Pinball Hall of Fame

■ PASSWORDS ESPECIALES

En la pantalla de introducción de código, escribe los siguientes para sacar los trucos del juego:

JAT
- 999 créditos.

UJB
- Juego libre en "Big Shot".

LIS
- Juego libre en "Black Hole".

PHF
- Juego libre en "Goin Ð Nuts".

HOT
- Juego libre en "Love Machine".

PGA
- Juego libre en "Tee Ðd Off".



BIG
- Juego libre en "Xolten".

WGR
- Modo Payout.

UNO
- Juego libre en "Aces High".

NYC
- Juego libre en "Central Park".

CKF
- Bolas personalizadas en las opciones.

PBA
- Juego libre en "Strikes ´n Spares".

BZZ
- Trampa especial en las opciones.

HEF
- Juego libre en la mesa Playboy.

Piratas del Caribe: El Cofre del Hombre Muerto

■ COMBINACIONES EN LA PARTIDA

Mientras estés jugando, teclea estas secuencias de botones para activar los trucos correspondientes.



TODOS LOS NIVELES DEL TESORO
- ● tres veces, ▲ tres veces, X, X.
TODA LA SALUD
- ▲, ●, ▲, ●, ▲, ●, ●, X.
MODO DIOS
- ▲, ●, ●, ▲, ▲, ■, X, X.
MATAR DE UN TIRO
- ▲, ●, ●, ▲, ▲, ■ tres veces.
MOVIMIENTOS PODEROSOS INFINITOS
- ▲ tres veces, ■, ■, X, ●, ●.
COMBATE CONTRA EL KRAKEN
- ● tres veces, ▲ tres veces, ■, ■.

Puyo Pop Fever

■ CONSEGUIR MÁS PERSONAJES
Haz lo siguiente para conseguir un par de personajes extra:
CARBUNCLE
- Completa el recorrido HaraHara con más de 4 o menos de 12 "fevers" utilizados y sin aprovechar ninguna continuación.
POPOI
- Completa el recorrido WakuWaku.

■ TODOS LOS PERSONAJES EN MODO UN JUGADOR
Escribe las siguientes combinaciones en las pantallas de juego normal o modo eterno. ¡Has de hacerlo a toda pastilla!
- CUALQUIER PERSONAJE EN MODO NORMAL
↓, ↑, ■, ▲, Start.
- CUALQUIER PERSONAJE EN MODO ETERNO
↑, ↓, ▲, ■, Start.



■ TODAS LAS ESCENAS Y LOS PERSONAJES
En la pantalla de la galería, ilumina el visualizador de escenas, mantén presionado el botón ■ y pulsa ↑, ↓, ←, →.

Splinter Cell: Essentials

■ MISIONES DE BONUS
En la pantalla de selección de las misiones de Bonus, mantén presionado Select mientras pulsas



la combinación: **L, R, L, R, L, R.** Repite esta operación para conseguir todas las misiones extras.

Star Wars: Battlefront 2

■ TRUCOS EN EL MODO I JUGADOR
Pues eso. Cuando estés en el modo para un jugador, pausa la partida y pulsa estas secuencias de botones. ¡Truco seguro, oiga!



MUNICIÓN INFINITA
- ↑, ↓, ←, ↓, ↓, ←, ↓, ↓, ←, ↓, ↓, ↓, ←, →.
INVENCIBLE
- ↑, ↑, ↑, ←, ↓, ↓, ←, ↑, ↑, ↑, ←, →.

Syphon Filter: Dark Mirror

■ MISIONES DE BONIFICACIÓN
Cumple estas tareas para liberar las 5 fases de bonificación.
PÁJAROS DE UNA PLUMA
- Pásate el modo Historia en Normal o Difícil.
BUENAS NOCHES, CARIÑO
- Pásate todas las



misiones de tiempo límite dentro del entrenamiento.
EL EJÉRCITO DE JIMMY ZHOU
- Pásate la misión "Pájaros de una pluma".
ATRAPADO EN LA COLMENA
- Consigue todos los parches de "Tirador Preciso de Combate".
MISIÓN FINAL
- Consigue todos los parches de "Expero en Armas de Élite".
■ LANZACOHETES
Dispara a todas las cabezas nucleares en la misión 4-3 y tendrás el lanzacohetes para utilizarlo en el modo Misión.

Tekken Dark Resurrec.

■ JUGAR COMO PANDA
Para controlar a Panda, ilumina a Kuma en la pantalla de selección de personaje. En lugar de pulsar X, pulsa Círculo. Jugarás como Panda, que tiene una historia diferente.
■ MÁS FONDOS
Puedes cambiar la imagen de fondo en el menú principal si cumples estos requisitos:
MANO DE JIN
- Consigue que un personaje consiga el rango de "Tekken Lord".
MANO DE JIN DIABÓLICO
- Consigue que tres personajes consigan el rango de "Tekken Lord".



FONDO CAMBIANTE
- Consigue que cuatro personajes tengan el rango de "Tekken Lord". Ahora, el fondo cambiará cada día entre la mano de Kazuya, la de Jin, la de Jin Diabólico y Jinpaichi.

■ NUEVOS MODOS Y OPCIONES
MODO TEATRO
- Completa el modo historia para abrir el modo teatro.
MINIJUEGO "COMMAND ATTACK"
- Termina dos veces el modo historia para desbloquear este mini juego.
MODO TIME ATTACK
- Tienes que completar con éxito el modo historia en tres ocasiones para acceder a este Nuevo modo, en el que hay que luchar contra el crono.



TEKKEN BOWLING
- Pásate 3 veces el modo historia para desbloquear un divertido minijuego de bolos.
ESCENARIO 0 EN EL MODO TEKKEN DOJO
- Primero debes superar las 6 fases del modo Tekken Dojo para desbloquear el Escenario 0. En él puedes luchar contra todos los personajes siempre que quieras.
AÑADIR 3,000,000 G A NUESTRO DINERO
- Para obtener esta pasta gansa sólo tienes que cumplir un requisito: completar el "Ranking Tournament" en el Void Dojo.
HEAVEN DOJO Y FANTASMA JINPACHI
- Completa el Void Dojo tras superar el "Ranking Tournament" y derrotar a Jinpachi para conseguir a su homónimo fantasma y un Nuevo Dojo.
ESCENARIO TEKKEN DOJO
- Completa el Wind Dojo y así obtendrás el Tekken dojo.
MODO TEKKEN DOJO ROULETTE BATTLE
- Completa el Dojo Void para obtener este nuevo modo de juego.
MODO TEKKEN DOJO SURVIVAL
- Supera con éxito el Fire Dojo y obtendrás como recompensa este nuevo modo.
INTRO DE LA VERSION DE PLAYSTATION 2
- Si completas el modo Time Attack seras recompensado con la secuencia de introducción original de la versión para Playstation 2 de «Tekken 5». Mola todo.

Tenchu

■ MÁS MODOS DE JUEGO
Cumple estas tareas para conseguir nuevos modos de juego:



MODO HISTORIA ONIKAGE
- Pásate los modos Historia de Rikimaru, Ayame, Rin y Thesshu.
MISIÓN ESPECIAL: ILUSIÓN
- Pásate el modo Historia Onikage.
MISIÓN ESPECIAL: TENCHU
- Pásate la misión especial Ilusión para liberarla.

Virtua Tennis: World Tour

■ VENTAJAS EN EL MENÚ PRINCIPAL
Mientras te encuentres en ese menú, mantén presionado el gatillo izquierdo y, sin soltarlo, pulsa las siguientes series de botones:
TODAS LAS RAQUETAS Y LA ROPA
- →, ←, →, →, ↑, ↑, ↑.
EMPEZAR EL MODO WORLD TOUR CON UN MILLÓN DE DÓLARES
- ↑, ↓, ←, ↓, ▲, ▲, ▲.
GANAR DOS MIL DÓLARES CADA SEMANA EN EL MODO WORLD TOUR
- ↑, ↓, →, ↓, ▲, ■, ▲.
MODO SEPIA
- ↑, ↓, ←, →, ←, ←, ←.
TODOS LOS ESTADIOS
- ↑, ↓, ←, →, ■, ■, ■.
JUGADORES KING Y QUEEN
- ↑, ↓, ↑, ↓, ■, ▲, ■.
■ LOS DOS PERSONAJES OCULTOS
Aunque se pueden obtener mediante el truco anterior, aquí tienes cómo conseguir a los dos personajes ocultos "a mano":
KING
- Véncelo en el modo Torneo, ya sea en singles, dobles o dobles mezclados.
QUEEN
- Véncela en el modo Torneo, en singles, dobles o mezclados.



ULTIMATE GHOSTS'N GOBLINS

■ ALMA DE CABALLERO
Si quieres conseguirla, obtén dos millones de puntos en el modo principiante o cinco en el modo intermedio. Con ella tus partidas serán más sencillas.
■ PENDIENTE MÁGICO EX
Para obtenerlo, consigue cuatro millones de puntos en el modo principiante o siete millones en el modo intermedio. Este pendiente sube tu magia hasta el nivel 3 y reduce el gasto a la mitad, lo cual está muy bien.



NINTENDO DS



42 Clásicos de Siempre

CONSEGUIR NUEVOS DISEÑOS

Gana en los siguientes juegos de cartas para liberar los diseños especiales que correspondan.

AGUA
- Gana 10 juegos de cartas.

BAMBÚ
- Gana al solitario de Mahjong 5 veces.

CIRUELA
- Gana al solitario de Mahjong 15 veces.

DIGITAL
- Gana un juego 15 veces.

INVIERNO
- Gana al Koi-Koi 15 veces.

MADERA
- Gana 20 juegos de cartas.

PAPEL
- Gana al Escape 10 veces.



PIEDRA
- Gana al Escape 5 veces.

OTOÑO
- Gana al Koi-Koi 10 veces.

ROPA
- Gana 5 juegos de cartas.

VERANO
- Gana al Koi-Koi 5 veces.

MÁS DIFICULTADES EN MODO SELLO

Pásate el nivel fácil en el modo Sello para liberar los niveles normal y difícil.

MINIJUEGOS PARA EL MODO JUEGO LIBRE

Completa los siguientes niveles del modo Sello para liberar nuevos juegos:

GLOBO DE PALABRAS
- Pásate el nivel 1.

LUDO
- Pásate el nivel 2.

TÁCTICAS DE CAMPO
- Pásate el nivel 3.

SHOGI
- Pásate el nivel 4.

Animal Crossing

CASA NUEVA

Cuando hayas conseguido los suficientes puntos, la Asociación de Decoradores te enviará una carta diciendo que has ganado un fantástico premio: nada menos que nuevos modelos para tu casa. Estas son las puntuaciones que has de conseguir y las mejoras correspondientes:

CASA SENCILLA
- Consigue 70.000 puntos.

CASA DE DOS PLANTAS
- Consigue 100.000 puntos.

MANSIÓN
- Consigue 150.000 puntos.

MEJORAS EN LA TIENDA DE TOM

Gasta las siguientes cantidades de bayas en la tienda de Tom Nook y él podrá mejorar su comercio:

TIENDA MEJORADA (NIVEL 2)
- Gasta 25.000 bayas.

GALERÍA (NIVEL 3)
- Gasta 65.000 bayas.

CENTRO COMERCIAL (FORMA FINAL)
- Gasta 240.000 bayas y ten una tienda amiga en el centro.

PREMIOS DE LA OFICINA DE CORREOS

Si ahorras las siguientes cantidades de bayas en la cuenta de la oficina de correos podrás obtener interesantes premios:

CAJA DE PAÑUELOS
- Ahorra un millón de bayas.

HUCHA
- Ahorra 10 millones de bayas.

CUADRO 1
- Ahorra 100 millones de bayas.

CUADRO 2
- Ahorra 500 millones de bayas.

MODELO DEL AYUNTAMIENTO
- Ahorra 999.999.999 bayas.

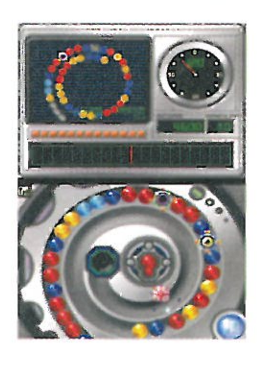
TARTA DE CUMPLEAÑOS

Mira que son detallistas los habitantes del juego. Entra en el pueblo el día de tu cumpleaños y recibirás una tarta de cumpleaños de manos de uno de tus vecinos. Qué sopresa, ¿verdad?

LOS TRÉBOLES DE 4 HOJAS

Si tu pueblo se llena de hierbajos, también puede haber matorrales de tréboles. Si buscas bien y tienes suerte puedes encontrar un trébol de 4 hojas. Este ítem se puede usar a modo decorativo de dos formas distintas: como accesorio en el pelo de tu personaje o, si lo colocas en tu casa, se puede usar como marcapáginas.

Actionloop



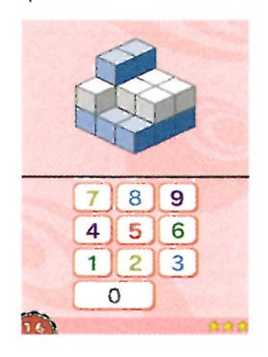
LA SECUENCIA DE CRÉDITOS

Pásate el modo Quest o el modo Puzzle y podrás acceder a la secuencia de créditos del juego.

Big Brain Academy

CONSEGUIR LAS MEDALLAS

Este es el peso cerebral que tienes que conseguir para que te den las diferentes medallas. ¡A ver lo listo que eres!



BRONCE
- 50 gramos.

PLATA
- 150 gramos.

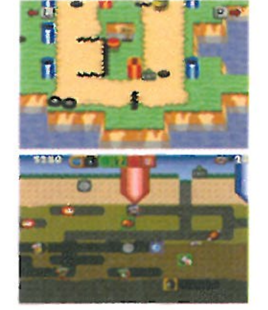
ORO
- 250 gramos.

PLATINO
- Entre 350 y 400 gramos.

Dig Dug: Digging Strike

NIVELES EXTRA

- Si consigues todos los fósiles de dinosaurios en los niveles uno a doce, liberarás dos nuevos niveles, el 13 y el 14.
- ¡Aún hay más! Consigue también todos los fósiles de dinosaurios en los niveles 13 y 14 y conseguirás el 15.



SOUND TEST

- Ahoga al monstruo del nivel 12 y liberarás el sound test, donde podrás escuchar todos los audios del juego.

James Pond: Robocod

INVENCIBILIDAD

En la parte superior del primer edificio del centro neurálgico hay muchos ítems. Si coges los siguientes obtendrás un combo de invencibilidad: tarta, martillo, tierra, manzana, grifo. Esta ventaja sólo funciona durante un nivel, así que tendrás que coger los ítems de nuevo para las misiones siguientes.

FIFA 07

RECOMPENSAS

Cumple estas tareas para sacar unos premios muy interesantes.

EL PÚBLICO CANTA OTRAS COSAS
- Gana diez partidos como visitante en el modo Carrera.

MODO RETO
- Gana cinco partidos.

EQUIPO CLÁSICO
- Pásate el modo reto.

MINIJUEGO DE DRIBLAR
- Gana 5 partidos seguidos en el modo Carrera.

BANDERA DE EQUIPO GIGANTE
- Gana un partido en el modo Carrera.

MINIJUEGO DE PORTERO
- Permanece invicto durante cinco partidos en el modo Carrera.

MEJORA DE ESTADIO 1
- Gana por mucho en el modo Carrera.

MEJORA DE ESTADIO 2
- Ponte primero en la Liga mientras juegas en el modo Carrera.

MEJORA DE ESTADIO 3
- Gana la Liga en el modo Carrera.

MEJORA DE ESTADIO 4
- Gana la Copa de tu país en el modo Carrera.

MEJORA DE ESTADIO 5
- Gana la Copa de tu país dos veces en el modo Carrera.

MEJORA DE ESTADIO 6
- Gana la Liga dos veces en el modo Carrera.

MINIJUEGO DE INTERCEPTAR
- Gana un total de diez veces dentro del modo Carrera.



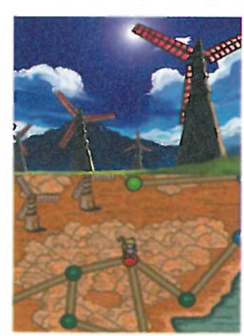
■ VIDAS INFINITAS

En los salientes que se encuentran en el primer edificio hay dispersos varios ítems. Coge los siguientes: labios, helado, violín, tierra, muñeco de nieve. De esta manera conseguirás una combinación para tener vidas infinitas.

Lost Magic

■ OPCIÓN NUEVO JUEGO +

Tras pasarte el juego (no importa si con buen o mal final) se te preguntará si quieres salvar. Hazlo y, cuando cargues la partida, empezarás de nuevo en el comienzo de la historia, pero con la diferencia de que habrás conservado tus estadísticas, niveles e ítems. Además, los enemigos finales serán bastante más difíciles.



■ COMBATIR CONTRA LOS JEFES EN EL MODO LIBRE

Cada vez que derrotes a un jefe en el modo para un jugador, podrás utilizarlo en el modo Libre. La única diferencia entre los jefes (además de la apariencia) son los monstruos que podrás elegir para tener en tu grupo, que son diferentes.

■ ¿SERÁS BUENO O MALO ?

A continuación te explicamos como poder optar entre las dos historias disponibles (la "bondadosa" y la "malvada). Esto es lo que tienes que hacer: cuando vences al Obispo Blanco, la Diva del Crepúsculo te dará a elegir entre quedarte con la varita o entregarla.
Si decides quedártela, empezará la historia "malvada", por la que llegarás al mal final.
Si optas por entregarla, accederás a la historia "bondadosa", por la que conseguirás llegar al buen final.

Metroid Prime: Hunters

■ CONSEGUIR LOS ESCENARIOS OCULTOS

Cumple estas tareas para sacar un montonazo de nuevos escenarios para disfrutar en el multijugador:

SANTORUS
- Haz dos partidas locales.

CÁMARA DE COMPRESIÓN
- Haz cuatro partidas locales.

CÁMARA DE INCUBACIÓN
- Haz seis partidas locales.

SUBTERRÁNEA
- Haz ocho partidas locales.

MUNDO EXTERIOR
- Haz diez partidas locales.

COSECHADORA
- Haz doce partidas locales.

COMPLEJO DE ARMAS
- Haz catorce partidas locales.

CÁMARA DEL CONSEJO
- Haz dieciséis partidas locales.

PASAJE ANTIGUO
- Haz dieciocho partidas locales.



PABELLÓN DE COMBUSTIBLE
- Haz veinte partidas locales.

LÍNEA DE CULPA
- Haz veintidós partidas locales.

BÚNQUER DE ESTANCAMIENTO
- Haz cuarenta partidas locales o una jugando por Wi-Fi.

ESCENARIOS DE ENTRADA
- Aterriza en un nuevo nivel en el modo para un jugador.

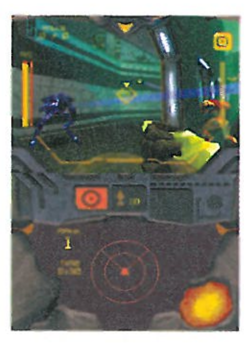
TIRO A LA CABEZA
- Participa en una partida para 4 jugadores.

OUBLIETTE
- Vence a la segunda forma que tiene el jefe final.

CAÑÓN OMEGA
- Simplemente, pásate el juego.

■ OBTENER LAS LICENCIAS DE CAZADOR

Consigue las siguientes cantidades de puntos para obtener la licencia correspondiente. Los puntos se obtienen ganando partidas en Wi-Fi. ¡Ojo! Si pierdes partidas, también perderás puntos.



RANGO 1: CAZARRECOMPENSAS
- De cero a treinta y nueve puntos.

RANGO 2: SUPER CAZADOR
- De cuarenta a ciento treinta y nueve puntos.

RANGO 3: CAZADOR DE ÉLITE
- De ciento treinta y nueve a trescientos ochenta y nueve puntos.

RANGO 4: CAZADOR MAESTRO
- De trescientos noventa a setecientos cincuenta puntos.

RANGO 5: CAZADOR LEGENDARIO
- De setecientos cincuenta puntos en adelante.

■ TEST DE SONIDO EN LA PANTALLA DE OPCIONES

Pásate la segunda fase de Gorea para desbloquear esta opción, en la que puedes escuchar todas las melodías del juego.



■ LA TABLA DE RÉCORDS

Completa el juego una vez para liberar la Tabla de Récords. Esta tabla muestra los mejores tiempos obtenidos en el modo Aventura. Muestra el tiempo total de juego y los tiempos de las batallas contra los jefes finales. La puedes consultar desde el menú principal del juego. ¿Hasta dónde eres capaz de llegar?

■ ICONO ESPECIAL EN TU LICENCIA DE CAZADOR

Haz el cien por cien de los escaneos y, una vez hayas completado el juego, liberarás un icono especial que aparecerá en tu licencia de cazador.

New Super Mario Bros

■ CONTROLAR A LUIGI EN EL MODO PARA 1 JUGADOR

En la pantalla de selección de archivo, mantén presionados los gatillos L y R y elige una de tus partidas salvadas con el botón A. Jugarás esa partida con Luigi en lugar de Mario.

■ ACCEDER A LOS DOS MUNDOS OCULTOS

Esto es lo que hay que hacer para activar los mundos ocultos:

MUNDO 4
- Vence al jefe del último castillo del mundo 2 estando en el estado Mini Mario.

MUNDO 7
- Vence al jefe del último castillo del mundo 5 siendo Mini Mario.

■ DESBLOQUEAR QUINTO FONDO DE PANTALLA

Después de que te pases el juego y aparezca la casa de Toad de los fondos en el mundo uno, fíjate en el último fondo de la pantalla a la derecha. Es una línea de puntos. Para desbloquearlo, pásate todas las fases y encuentra todas las salidas secretas. Al hacerlo, la casa de Toad tendrá el fondo final, que podrás comprar por un total de veinte monedas.

■ SALVAR SIEMPRE QUE QUIERAS

Pásate el castillo final del mundo 8. Al volver a empezar, podrás ver una estrella al lado de tu partida salvada.



TRUCOS DE LOS LECTORES



New Super Mario Bros

Hola, amigos de Hobby Consolas. Esto más que un truco es un modo de pasarse el juego de forma rápida (si eres un poco hábil, en menos de 40 minutos). Aquí os dejo los atajos:
- Mundo 1: Completa el M 1-1. En el M 1-2 (salir por la parte superior en el último tronco-balancín), consigue un caparazón en la casa seta (es indispensable). Si no, repite la primera pantalla y haz que acaben las 2 últimas filas del tiempo en 11, 22 ó 33. En el M 1- Castillo, entra en la puerta que hay tras la tubería que te impulsa y en ella sal por la esquina superior derecha. Rompe con el caparazón los bloques azules y con ello saldrás por el cañón que lleva al mundo 5.
- Mundo 5: Completa el M 5-1 y en el M 5-2 sal por la segunda tubería (después del punto de control) que emerge del techo, desde la que también sale una flor cada cierto tiempo. Ya en el mapa, entra por la tubería. Completa el M 5-3 y en el mundo 5-Casa (encima de la primera puerta que veas) encontrarás tres bloques. Salta apoyándote en ellos hacia arriba y liberarás tres bloques en forma de pirámide. Salta agachado desde la cúspide de la pirámide y escala por ahí. Métete en la puerta y tras un ascensor métete de nuevo en otra puerta, donde estará el cañón que te llevará al último mundo, en el que no hay atajos.
Cuando os hayáis pasado el juego podréis grabar cuando queráis. De este modo podréis pasaros tranquilamente todas las demás pantallas.

Carlos Tito (e-mail)

En el menú del mapa, tendrás la nueva opción de salvar siempre que prefieras. ¡Eso si que es practico, amigo!

■ LAS CASAS CHAMPIÑÓN

Las casas que hay al principio de cada mundo cambian en función del tiempo que consigas en la fase en que estés:
- Si tu tiempo acaba en 11, 22 ó 33 sale una casa roja, que te da ítems.
- Si tu tiempo acaba en 44, 55 ó 66 aparece una casa verde, que es un minijuego para conseguir una vida.
- Si tu tiempo acaba en 77, 88 ó 99 aparece una casa naranja, que te da un Megachampiñón.

■ CANCIÓN DEL «MARIO BROS» ORIGINAL

Si te pasas un nivel con un tiempo que acabe en 11, 22, 33, 44, 55, etc., aparecerán fuegos artificiales y podrás escuchar la canción de fin de fase del «Super Mario Bros» de NES.

■ VIDAS EN LA BANDERA

Al final de cada fase hay una bandera que te da puntos en función de la altura a la que llegues, al igual que en el «Super Mario Bros» original. Pues bien, si consigues llegar hasta la parte más alta de toda la bandera, conseguirás una vida extra.

Rayman DS

■ EL LUM NÚMERO 1000

Puedes encontrar el Lum 1000 en la Tumba de los Antiguos.
- En la zona donde hay bloques que salen del agua, ve hasta la parte superior de la cornisa pero no caigas en la siguiente zona.

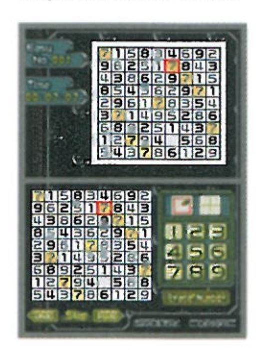


- Mientras estás mirando a la entrada de la sala, ve al lado derecho, pero no pases la verja.
- Salta desde el lado derecho y planea hacia abajo. Usa el "helicóptero" hacia la derecha durante tres o cuatro segundos.
- Una vez allí hay una hendidura en el muro. Avanza hacia el muro y gira a la derecha. Deberías de ver un agujero en el agua.
- Planea hasta el agujero y sigue por ese camino. Llegarás a una zona secreta.
- Verás una gran calavera y dos piratas. Acaba con ellos y sigue por las piedras que hay en el agua.
- En la última piedra verás un Lum amarillo en el hueco del ojo izquierdo. Salta en la tela de araña y rebota para coger el Lum.

Sudoku Master

■ CONSEGUIR TODOS LOS PREMIOS OCULTOS

Al superar los puzzles consigues un número de estrellas. Consigue las siguientes cantidades o cumple las tareas que te indicamos para obtener mejoras. Ésta es la lista



completa con todo lo que puedes conseguir (si eres bueno):

30 PUZZLES
- Consigue 100 estrellas.

30 PUZZLES MÁS
- Consigue 120 estrellas.

4 ESTRELLAS
- Completa un puzzle en modo Práctica o Fácil en menos de 5 minutos.

5 ESTRELLAS
- Completa un puzzle normal en 10 minutos o menos.

50 PUZZLES
- Consigue un total de 20 estrellas.

50 PUZZLES MÁS
- Consigue un total de 80 estrellas.

6 ESTRELLAS
- Completa un puzzle en nivel Difícil en 15 minutos o menos.

70 PUZZLES
- Consigue un total de 40 estrellas.

PRUEBA PARA RANGO BRONCE
- Consigue un total de 60 estrellas.

PRUEBA DE RANGO PLATA
- Consigue 140 estrellas y completa la prueba de rango Bronce.



PRUEBA PARA RANGO ORO
- Consigue 220 estrellas y pasa las pruebas de rango Bronce y Plata.

PRUEBA PARA RANGO PLATINO
- Consigue 300 estrellas y completa las pruebas de rango Bronce, Plata y Oro.

NORMALES 141-160, DIFÍCILES 81-90
- Consigue 160 estrellas.

NORMALES 161-190
- Consigue 180 estrellas.

DIFÍCILES 91-100
- Consigue 200 estrellas.

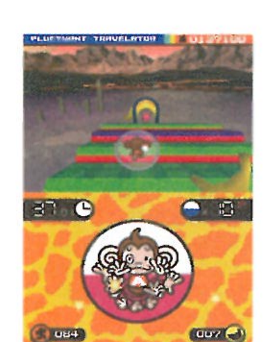
DIFÍCILES 101-110
- Consigue 240 estrellas.

DIFÍCILES 111-120
- Consigue 260 estrellas.

Super Monkey Ball

■ ACCEDER A LOS MUNDOS 11 Y 12

- Pásate los 10 mundos normales. Después, golpea las dos puertas rojas en la fase de los



meteoritos y en Big Bang Boom. Con esto se abrirá el mundo 11 y se verá un contador de bananas en la pantalla.
- Completa el mundo 11 y consigue un total de 2006 bananas (qué casualidad, ¿no?) para liberar el mundo 12. ¡Éste es duro!

Tamagotchi Connection: Corner Shop

■ PASSWORDS DE COMIDA

Escribe los siguientes passwords para conseguir la comida deseada u otras cosas muy interesantes. ¿Cuál te gusta más?

HAMBURGUESA
- 4957050328.

TARTA RELLENA DE MANZANA
- 1359678841.

BISTEC
- 0265745901.

SOFÁ AZUL
- 5973098764.



PATATAS FRITAS
- 9463780207.

DONUT
- 6487792064.

PERRITO CALIENTE
- 1678405478.

PIZZA
- 5449149607.

PALOMITAS
- 9702643570.

PATINES
- 2068994292.

TACOS
- 3705468902.

PAVO
- 6654179018.

Trauma Center: Under the Knife

■ CONSEGUIR TODAS LAS MISIONES ESPECIALES

Para liberar las misiones Extra X, pásate el juego una vez y tendrás la primera de ellas debajo del modo Reto, si la buscas en la pantalla de título. A medida que vayas superando cada una de las pruebas, liberarás la misión especial que vaya a continuación. Tienes siete misiones para superar en total y son complicadas, así que más te vale tener el bisturí bien afiladito.



PIRATAS DEL CARIBE

■ COMBINACIONES EN LA PARTIDA

En mitad de una partida para un jugador, pulsa estas secuencias de botones para desbloquear el truco. ¡Estos tienen más peligro que una botella de ron caliente!

INVENCIBLE
- ↑, ↓, ←, → cinco veces, ←, →, ↑, ↓, ←, →, ↑ cinco veces, ←.

RESTAURAR SALUD
- Select, ←, →, ←, →, ←.

MÚSICA RÁPIDA
- Y, Select, Y cuatro veces.

MÚSICA LENTA
- Y, Select, X cuatro veces.

10 PIEZAS DE ORO
- →, X, X, →, ←.

MODO MAREO
- X, X, Y, X, X, Y.

MODO FANTASMA
- Y, X, Y, X, Y, X.

ARMAS TONTAS
- Y, Y, X, Y, Y, Y.

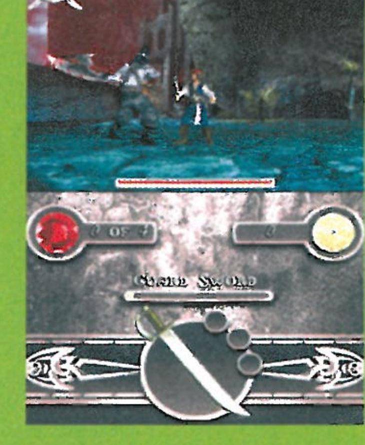
DESACTIVAR TRUCOS
- X seis veces.

HACHA
- ←, L, L, ↓, ↓, ←, ↑, ↑, ↓, ↓.

HACHA DE EJECUTOR
- →, L, L, ↑, ↓, ↑, →, →, ←, ←.

TRABUCO
- ↓, L, L, ↓, ↓, ↓.

PISTOLA



- ↓, L, L, ↓, ↓, →.

RIFLE
- ←, L, L, ↑, ↑, ↑.

POLLO
- →, L, L, ↑, ↓, ↓.

CERDO
- →, R, R, ↓, ↑, ↑.

PODER ILIMITADO
- ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, L, R.

XBOX

And I Streetball

COMBINACIONES "TRUQUILES"

Dentro del menú de opciones, entra en el apartado de trucos y pulsa estas secuencias de botones:

TODOS LOS "BREAKDOWN"
- A, A, Y, X, X, B, Y, B.

TODOS LOS PERSONAJES
- B, X, X, Y, B, X, A, A.

TODOS LOS MOVIMIENTOS I-BALL
- A, B, B, A, X, Y, A, X.

TODOS LOS MENSAJES
- B, X, Y, X, B, A, X, B.

TODAS LAS PELÍCULAS
- X, A, X, B, Y, X, A, A.

TODOS LOS JUEGOS COMPLEMENTARIOS
- Y, X, B, A, A, Y, Y, X.



SIEMPRE ESTÁS "ON FIRE"
- X, B, A, B, X, A, X, Y.

UN MILLÓN DE DÓLARES
- Y, B, X, X, B, Y, A, Y.

CÓDIGO MAESTRO
- B, B, A, A, X, Y, X, Y.

NUNCA FALLAS UN TIRO
- X, A, Y, X, A, Y, B, B.

NO HAY RESTRICCIÓN DE TIEMPO PARA EL MOVIMIENTO I-BALL
- B, Y, X, X, Y, B, A, X.

JUGAR COMO DJ GREEN LANTERN
- Y, Y, B, A, X, A, B, Y.

JUGAR COMO FLASH
- B, A, A, Y, A, B, B, X.

JUGAR COMO SHANE
- X, A, B, A, B, Y, B, A.

JUGAR COMO SKIP
- Y, A, Y, X, B, A, Y, X.

Cars

PASSWORDS ESPECIALES

Escribe estas contraseñas en el menú de trucos para conseguir todas las ventajas del juego:

YAYCARS
- Todos los coches.

R4MONE
- Todos los skins de personaje.

IF900HP
- Todos los modos y los minijuegos.

CONC3PT
- Los diseños de arte.



IMSPEED
- Arranque rápido.

VROOOOM
- Turbo infinito.

TRGTEXC
- Circuito de velocidad y cuenta atrás de Master.

MATTL66
- Todos los circuitos y los minijuegos.

WATCHIT
- Todos los vídeos.

Comandos Strike Force

MUNICIÓN INFINITA

En mitad de una partida, pausa, mentén presionados L + R y, sin



soltarlos, pulsa A, Y, A, B, X, Y. Tendrás acceso ilimitado a la munición del juego.

ELEGIR NIVEL

Cuando tengas que poner tu nombre de perfil, escribe TRUCO. Tendrás todas las misiones en la pantalla de selección.

FSW: Ten Hammers

NIVELES

En el menú de trucos, escribe FULL SPECTRUMPWNAGE.



Podrás elegir cualquier nivel para la campaña de un jugador desde el menú de juego.

Half-Life 2

BOTIQUINES ESCONDIDOS

Fíjate siempre en las paredes de los escenarios. Si ves que hay un símbolo de «Half-Life» pintado en



ellos (la letra lambda dentro de un círculo), quiere decir que la resistencia ha pasado por allí y ha dejado algún botiquín. Busca cerca de esa pared para encontrarlo. A veces puede estar bien oculto.

Painkiller

TRUCOS EN LA PARTIDA

Mientras estás jugando, pulsa estos botones para activar los trucos correspondientes:

TODAS LAS ARMAS Y LA MUNICIÓN
- Pulsa Blanco + L y, sin soltarlos, presiona Y.



MODO DIOS
- Pulsa Blanco + L y, sin soltarlos, presiona B.

MODO DEMONIO
- Pulsa Blanco + L y, sin soltarlos, presiona X.

Sonic Riders

HISTORIA DE BABYLON

Pásate la historia de los Héroes y accederás a esta nueva historia, que es algo más complicada.

CONSEGUIR LAS PISTAS OCULTAS

Aquí tienes cómo conseguir un par de pistas extra en las que correr:

CARNAVAL SEGA
- Pásate la copa de los Héroes con un emblema de oro.

ILUSIÓN SEGA
- Pásate la copa Babylon con un emblema de oro.

NUEVOS PERSONAJES

Cumple las siguientes tareas si quieres sacar a todos los personajes ocultos del juego:

CREAM LA CONEJA, ROUGE LA MURCIÉLAGO Y SHADOW EL ERIZO
- Completa la historia de los Héroes.

DR. EGGMAN
- Completa la historia de Babylon.

E-10.000G
- Juega durante 20 horas.

E-10.000R
- Juega durante 50 horas.

SUPER SONIC
- Completa todas las misiones del modo Misión con un emblema de oro para obtener una versión potenciada a tope de nuestro puercoespín favorito.

CAMBIAR LAS VOCES

En la pantalla de configuración de Xbox, accede al apartado de opciones y cambia el lenguaje. Selecciona el idioma japonés. Vuelve a jugar a «Sonic Riders» y los personajes hablarán en japonés. Ah, los subtítulos también se pueden cambiar a diversos idiomas.

TURBULENCIAS

Para utilizar las turbulencias



correctamente, espera a que aparezcan y súbete sobre ellas. Después de que veas flechas en un lateral, muévete hacia ellas para ganar velocidad y altura. Este método también es útil para adelantar a un oponente a la vez que lo golpeas. Vale, no es muy ortodoxo... ¡pero funciona de maravilla!

CORRER MÁS

Cuando estás utilizando a Knuckles (especialmente en las misiones), puedes pegar acelerones a menudo para completar el objetivo. Puedes conseguir esta ventaja dando puñetazos a los objetos, lo cual te dará más capacidad de vuelo.

LOS ATAJOS

Las rampas llevan casi siempre a atajos. Para llegar hasta ellos, mantén pulsado **A** durante el mayor tiempo posible y suéltalo justo al final de la rampa.

World Racing 2

MÁS DINERO

Al crear un nuevo perfil, escribe estos nombres y tendrás dinero en el banco para gastarlo en coches y pistas. Después puedes cambiar el nombre y tendrás esas ventajas.

Visa
- 1.000 "pavos".

MASTERCARD
- 10.000 "pavos".

EC
- 100 "pavos".

AmEx
- 100.000 "pavos".



EL TONTOTRUCO

Mortal Kombat: Shaolin Monks

BROMAS

- Cuando derrotes al Scorpion Infernal, los esqueletos del infierno tirarán de él. Empezará a arder hasta su cabeza. Cuando esté a punto de consumirse levantará su pulgar hacia arriba. Es lo mismo que hacía Schwarzenegger al final de "Terminator 2", cuando se consumía en la fundición.
- Cuando te encuentres en el territorio de Goro, justo antes de que te enfrentes a Reptile, quédate al lado del león y mira hacia la luna. Después de un rato verás a Santa Claus y su reno, una bruja y un cohete. Estas mismas bromas aparecían en el clásico escenario "The Pit" de los primeros «Mortal Kombat».

GAMECUBE

Harvest Moon: Magical Melody



MÁS HABITANTES DEL PUEBLO

Este pueblo ya es de por sí muy animado, pero podemos darle todavía más vida. Cumple estas tareas para obtener a más habitantes del pueblo que no estaban en un principio.

DAN
- Haz que Ronald abra el Huerto Paraíso.

DIA Y GINA
- Lleva 30 hierbas (probablemente necesites un corazón con Alex y/o Marta.

DUKE, GWEN Y DOUG A LA VEZ
- Asiste a la Carrera de Caballos de Primavera el 17 de la primavera.

HENRY
- Planta tres árboles frutales.

KATIE
- Haz que abra el café Callaway.

LOUIS
- Asiste al Festival de Fuegos Artificiales el 24 del verano.

LYLA
- Pon una flor en el contenedor azul de la plaza el 22 de la primavera y asiste al Festival de Flores el día siguiente.

MARIA
- Ve al "fesitival".



MERYL
- Hazte amigo de Ronald.

NAMI
- Ve al Festival de Natación el tres del verano.

RONALD
- Planta un árbol frutal.

SAIBARA
- Lleva una buena arcilla.

TRUCOS A LA CARTA

Matt Hoffman´s Pro BMX 2

Alejandro Feijoo
Hola a todos los hobbyconsoleros y a todos los lectores. Soy un veterano lector de vuestra revista y poseedor de una Game Cube (y en el futuro de una consola Wii). Me gustaría que me diéseis algún truco para este juego de BMX. Muchas gracias por vuestra ayuda y hasta la próxima.

¡Puf, pues la verdad es que trucos para el hay muchos! Aquí te ponemos los que nos han parecido más interesantes. Cuando te encuentres en la pantalla de "Press Start", introduce las sigientes combinaciones de botones para conseguir sacarlos. ¡Esperemos que te sirvan de mucha ayuda!

ELEGIR NIVEL
- B, →, →, Y, ↓, B.

TODAS LAS PISTAS MUSICALES
- L, ←, ←, →, →, →, A, A.

EQUILIBRIO PERFECTO
- ↓, ↑, X, ↓, ↑, X, ↓, ↑, X.

MOTOS INVISIBLES
- ↓, ↑, ←, ↓, →, ↓, ←, ↑.

EL MEDIDOR DE ADRENALINA SIEMPRE ESTÁ A TOPE
- ↓, A, A, A, R, R, R.



GB ADVANCE



Colegas en el Bosque

OSO POLAR

En cualquier momento de un nivel, accede a la pantalla de pausa y mantén presionado el botón L. Sin soltarlo, pulsa Abajo, Arriba, Abajo, B, A. Cuando vuelvas a la partida, Boog será blanco y parecerá un oso polar.

Lego Star Wars 2

PERSONAJES

Haz lo siguiente para desbloquear a todos los personajes del juego:

BOBA FETT
- Consigue todos los objetos en el nivel "Foso de Sarlacc" y cómpralo por 175.000.

DARTH VADER ORIGINAL
- Encuentra todos los objetos en el nivel "Rescate en la Ciudad de las Nubes" y cómpralo por 35.000.

EMPERADOR PALPATINE
- Encuentra todos los objetos en el nivel "Lucha con el Emperador" y cómpralo por 75.000.

GUARDIA GAMORREO
- Encuentra todos los objetos en el nivel "Palacio de Jabba" y cómpralo por 5.800.

TENIENTE DE MARINA IMPERIAL
- Consigue todos los objetos en el nivel "Escape de la Estrella de la Muerte" y cómpralo por 3.400.

K-3PO
- Consigue todos los objetos del nivel "Batalla de Hoth" y cómpralo por 630.

LANDO CALRISSIAN
- Completa el nivel "Trampa en la Ciudad de las Nubes" y cómpralo por 4.400.

MSE-6
- Consigue todos los objetos del nivel "Trampa en la Ciudad de las Nubes" y cómpralo por 100.000.

SOLDADO EXPLORADOR
- Consigue todos los objetos en el nivel "Batalla de Endor" y cómpralo por 6000.

ESCLAVO 1
- Compra el extra "Vehículos Extra" y cómpralo por 50.000.



TIE FIGHTER
- Consigue todos los objetos del nivel "Carrera en la Trinchera" y cómpralo por 1000.

CAZADOR TUSKEN
- Consigue todos los objetos del nivel "Tatooine" y cómpralo por 200.

WICKET
- Completa el nivel "Batalla de Endor" y cómpralo por 4.900.

YODA
- Pásate el juego y cómpralo por 75.000.

TRUCOS DE LOS LECTORES

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Zelda: Minish Cap

Hola, hobbyconsoleros. Os escribo con 3 trucos de mejoras de ítems. Bueno, empecemos:

- Bumerán Mágico: Necesitarás fusionar piedras con Tingle y sus hermanos, que se encuentran en el centro del lago Hylia, al norte de la meseta (necesitas las garras de topo), al este de la pradera al sur de Hyrule y por último noroeste de la granja.
- Arco y flechas de luz: Fusiona con el forastero de Hyrule. Irás luego a algo que conocerás como "sobre las nubes". Aspira el fantasma y, cuando vayas a la quinta mazmorra, habla con el viejo para que te las dé.
-Bombas con control remoto: Fusiona con Festa (te abrió el paso a la primera mazmorra). Ve a hablar con el que te dió las bombas y ¡zas! Las tendrás.

Felicidades a Hobby, los sigo desde el número ciento sesenta. ¡Ese sí que les dio un buen susto a mis padres! Es que sólo tengo once años.

David (Medellín, Colombia)



Esta guía se vende conjunta e inseparablemente con
Hobby Consolas Nº 182. Prohibida su venta como producto independiente.



